3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.54
百年战争
悲剧英雄
圣女贞德
详细剧情攻略
更多动作攻略
我们的太阳 强哥与萨巴塔 NDS
JUMP终极明星大乱斗 NDS
最终幻想VI Advance GBA
特稿
霸王怡梦
彷徨中的PSP多媒体战略
专题企划
君子爱财，取之有道
游戏世界经营敛财方法十谈
>>> 玩转PSP >>>
PSP 3.0系统完全评测
实测官方PS模拟器、PSP联动PS3
话梅杂志&3DM-SMV







特别声明：

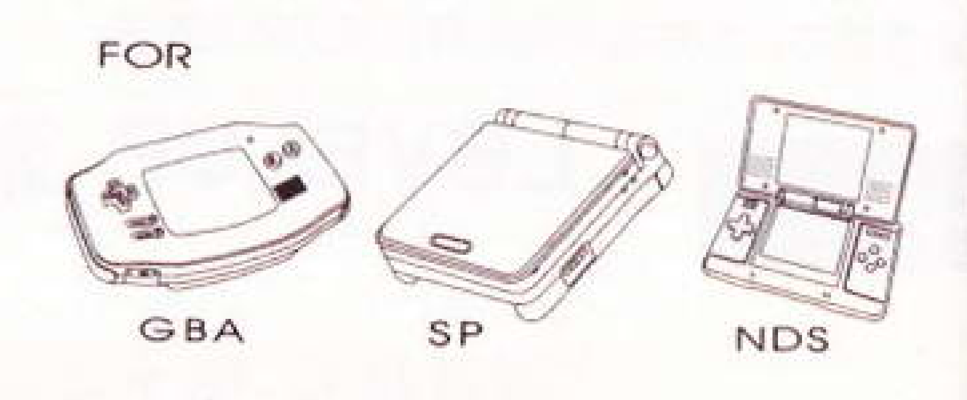
刻录尖兵系列卡带包装从2006年12月开始，更换包装，全包装采用透明PP材料彩色印刷。敬请广大消费者购买时请认准 kensington® 商标。



最优价格　最优性能　保证兼容性

刻录尖兵烧录卡为市面性价比最优的大容量烧录卡。能完美支持GBA游戏，电子书，音乐，电影的烧录。





kensington®



水晶版

MAGIC EDITOR CARD

新一代GBA金手指，可自动搜寻密码并可对密码进行编辑和添加，详细功能请查阅说明书！





请登陆KST官方网站：www.kst1388.com

诚招经销商，请登陆本公司网址或致电咨询

800全国免费电话：800 7165 267

移动电话：(0)137 1146 9719　李先生



本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的"电玩书刊区"(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



波澜壮阔的史诗震撼开篇
第十二次的战歌再度奏响

最终幻想XII 伊瓦利斯战史

128页16开精装特辑＋珍藏版原声CD

12月9日 全国上市

《最终幻想XII》珍藏版资料设定集，书中收录伊瓦利斯世界观全面解惑、全角色资料介绍、魔物敌人图鉴欣赏、精美设定原画赏析、制作人员秘闻访谈、官方外传小说等诸多内容，可以帮助您全面了解这部宏大的作品，绝对是FANS必备的完全事典。此外，附送的《最终幻想XII 战歌》CD精选了游戏中最经典的旋律，值得您永久珍藏。

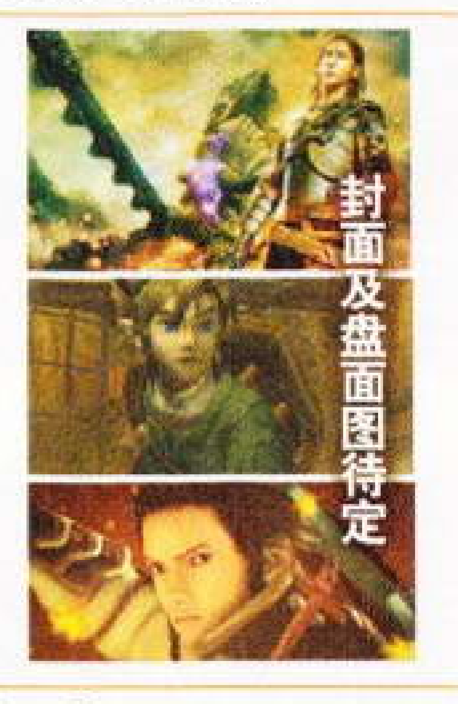
游戏光环DVD

Vol.21

12月10日 全国上市

欢迎进入次世代!

PS3已发售游戏详细评测；Wii已发售游戏详细评测；X360重量级游戏抢先体验；交叉评论总动员＆影像版：《战争机器》；剧情影像：《源氏 神威奏乱》；音画欣赏：CG动画收藏《宿命传说》(PS2)；热血最强：华栋作品"老四强补完计划——最终作"《魂斗罗》S弹超低分通关、《忍者龙剑传 黑之章》极限任务演示；动漫地带：为你带来最新鲜热辣的动漫影像。





封面待定



LEVELUP 游戏城寨

LeveL 19

12月10日 全国上市

"城寨风彩"电子彩票

开始随本期赠送发行!
参与方便，摇奖公开
每月4台PSP、4台NDSL送出

《如龙2》等新作速报
《蓝龙》精彩访谈
Web Show 精彩文章不断

死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影

12月11日 全国上市

被称为"世界上最可爱的游戏"的《死或生极限沙滩排球2》终于推出了，不过因为是制作在X360主机上的缘故，也许很多玩家都与这些游戏里的可爱女生无缘。《死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影》将会收录全部9名女主角的精彩瞬间，将9位女主角最美丽可爱的一面展现给大家；除此之外还将送出精美的特制游戏主题扑克牌，对于玩家们来说也是不可多得的收藏精品。



本辑特别关注

详细剧情介绍
关卡难点解析
全技能石合成列表公开
全宝珠获得方法公开

百年战争中悲剧英雄的幻想战记谭

圣女贞德

详细攻略

Level5献给PSP的原创S·RPG超大作

PSP



P54

无论是在生活中还是游戏里，赚钱都不是件容易的事。每个游戏的玩法不同，赚钱的方法也不相同，本文收录了游戏世界中十种经营敛财方法，不过这些方法只限于游戏中哦。

P147

专题企划

君子爱财，取之有道

游戏世界经营敛财方法十谈

系列的里程碑之作
魔法世界的壮绝史诗

全幻兽入手方法一览
斗技场秘密大公开
GBA版追加要素详解

重生于GBA上的水晶旋律

GBA 最终幻想VI Advance

P76

详细攻略

另类推荐

特快专递

美丽新世界 XXL2

P46 猥琐游戏配恶搞特快，本辑最搞怪小文

目录



美术总监：吴松

本辑赠品





《JUMP终极明星大乱斗》书签



口袋光环Vol.54

掌机情报站……006
006 PS3发动光环效应，PSP北美销量猛涨
007 PSP版《危机之源 最终幻想VII》即将推出试玩
008 两年达成2700万台，席卷全球的暴风主机
009 PSP版《宿命传说2》游戏画面公开

日本掌机软硬件周间销量榜……010

汉化讯息台……011

特稿……012
012 霸王怡梦——彷徨中的PSP多媒体战略

掌机黄金眼……018
018 掌机黄金眼
020 黄金眼REVIEW——皇牌空战X 诡影苍穹

前线狙击……021
021 世界传说 光之神话
024 自由狂奔
025 冲破火网 黑鹰
026 幻想战机 复苏
027 怪盗瓦里奥 7代目
028 流星洛克人
031 雷顿教授与不可思议之镇
032 圣剑传说 玛娜英雄
034 噗哟噗哟15周年纪念版
036 平成教育委员会DS
037 文字解谜大辞典DS

特快专递……038
038 海豹突击队 火线小组2
042 极品飞车 卡本峡谷 城市争霸
046 美丽新世界 XXL2
050 龙骑士

攻略透解……054
054 圣女贞德
076 最终幻想VI Advance
091 JUMP终极明星大乱斗
102 我们的太阳 强哥与撒巴塔

研究中心……112
112 火热秘技

游戏万花筒……114
114 游戏万花筒
118 游戏美图秀

专区地带……120
120 超级玩家
122 手机游戏吧
124 乙女的花园

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

掌门人……126
126 掌门人
132 Levelup坛友互动专栏
133 掌上影像馆
134 热点大家谈
135《掌机王SP》第52辑中奖名单
136 交流空间
138 问题地带
140 小编寄语

掌机王自由谈……142
142 和《口袋妖怪》一起走过的日子

专题企划……147
147 君子爱财，取之有道——游戏世界经营敛财方法十谈

玩转PSP……156
156 PSP热点新闻追踪
160 绚丽功能，联动PS3——PSP 3.0系统评测
166 大头贴、影像馆，口袋生活更精彩！
——PSP摄像头及《随意拍 剪辑版》评测
170 主流4GB记忆棒评测报告书
173 CheatMaster技巧补完——模糊搜索

玩转NDS……177
177 NDS软件新闻
180 让神游iDSL变回中文原貌！

硬软综合站……184
184 掌机市场扫描
186 硬件短消息

掌机游戏综合发售表……190

口袋光环 精彩内容导视……192

游戏索引

GBA

模拟人生 上流社会 113
最终幻想VI Advance 76

NDS

JUMP终极明星大乱斗 91
恶魔城 迷宫画廊 112
怪盗瓦里奥 7代目 27
雷顿教授与不可思议之镇 31
流星洛克人 28
平成教育委员会DS 36
噗哟噗哟15周年纪念版 34
圣剑传说 玛娜英雄 32
文字解谜大辞典DS 37
我们的太阳 强哥与撒巴塔 102

PSP

冲破火网 黑鹰 25
海豹突击队 火线小组2 38
幻想战机 复苏 26
极品飞车 卡本峡谷 城市争霸 42
乐高星球大战II 原创三部曲 113
龙骑士 50
美丽新世界 XXL2 46
圣女贞德 54、113
世界传说 光之神话 21
自由狂奔 24

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

事件 PS3发动光环效应，PSP北美销量猛涨



PlayStation家族的最新成员PS3发售仅几个星期，不仅吸引了全世界游戏玩家的目光，而且带动了PSP销量的大增长，SCE最新发布的销售数据显示北美的PSP销量增长了近30%。SCEA高级副总裁David Karraker说这是PS3发售带来的光环效应，能拉动其他产品的市场。紧接着施展的一系列大动作，摄像头、PS模拟器、GPS接收器，都为PSP销量的大幅迈进提供了契机。

SCE美国分社对外公布，首批在北美地区出货的PS3主机已经全部售出，借助PS3在北美引发的新一轮购机热潮，SCE的现有主机PS2和掌机PSP的销量也随之大幅上涨。Karraker对媒体透露，从11月19日PS3发售开始截止到11月26日的一周时间里，PS2主机的销量比前一周上涨了116.5%，PSP的增长幅度则更为惊人，比前一周上升了280.5%，增长了近3倍。在SCE第一方游戏软件方面，PS2游戏销量上升了120.6%，PSP游戏增长了167.9%，都比前一周有了明显的提升。

DaveKarraker还透露说，《海豹突击队2》、《麦登北美职棒联赛2007》、《杀戮地带 解放》、《荣誉勋章 英雄》等第三方PSP游戏销量也明显高于预期，销售颇为火爆，而《横行霸道 罪都故事》在北美和欧洲的销量有望打破前作300万套的纪录。SCEA近期在美国各州进行的PSP广告宣传也取得了很好的效果，Karraker表示将在2007年2月前，在美国各大游戏零售店中布置超过6000台PS Spot终端，为PSP用户提供更好的服务。

事件 SCE人事变动，久多良木健成为最高主管





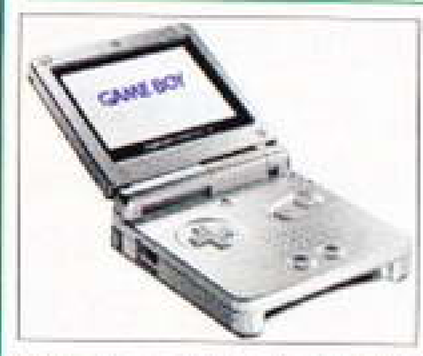
SCE公司于11月30日正式发表了新的人事变动名单。从12月1日开始，原SCE代表董事社长兼集团COO久多良木健将开始担任代表董事会长兼集团CEO的职务，而新的代表董事社长兼集团COO将由平井一夫担任。

此次升任SCE公司代表董事社长的平井一夫之前是SCE美国分社(SCEA)的代表董事社长。12月1日起，平井一夫将作为集团COO开始负责事业运营，与集团CEO、集团CFO以及各地区的负责人一起为PS事业的发展而努力。而原SCE代表董事社长久多良木健则将作为SCE的最高经营责任者对集团全体进行统括管理，并在同时推进PS事业的进行。

另外，从12月1日开始原董事佐藤明将担任代表董事副会长。佐藤明是SCE创建的元老之一，就任代表董事副会长后将主要负责新事业的开发工作。原SCE欧洲代表董事社长兼CEO大卫利普斯在继任的同时担任SCE董事副社长职务。

事件 EVENT

GBA依然是任天堂最重要的"门户机型"



没有"GB系列"掌机的支持，可能就没有今天任天堂掌机业务的霸主地位。希望借助NGC与Sony的PS2、微软的Xbox三分天下的任天堂，在上一轮家用机大战中遭受重创。这个关键时刻，又是GBA和NDS凭借出色的表现挽救了昔日家用机业界的领导者。

尽管任天堂对新一代主机Wii寄予了厚望，但无法否认的是掌机业务依然是任天堂的重中之重，对于一代掌机王者GBA，任天堂似乎并不打算放弃。任天堂美国分社社长雷吉近日在接受记者采访时公开表示："我们认为GBA至少还能度过一个圣诞假期销售旺季。"采访中雷吉还进一步强调，尽管NDS和NDSL已经达到了比较高的市场占有率，但GBA依然是任天堂掌机业务最重要的"门户机型"。雷吉说："在我们看来，GBA对那些5、6、7岁的孩子来说是初步接触并了解掌机的首选机型，在积累了一定的认识后再过渡到NDS。"

另外，雷吉还对记者透露说，NDS和GBA这两款任天堂目前掌机业务的核心机型销售势头依旧非常良好，很快将达到任天堂预期的年度销售目标。

软件 SOFTWARE

PSP版《危机之源 最终幻想VII》即将推出试玩

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII™

"Jump Festa 2007"游戏展会将在本月15日正式开幕，Square Enix公司也将参展，而且将会提供PSP版《危机之源 最终幻想VII》的试玩版。

本作的主轴将围绕着克劳德的好友，艾丽丝的初恋情人，原神罗的1级战士扎克来进行。在《最终幻想VII》的相关剧情中，这位对于克劳德有着深远影响的男人最终被萨菲洛斯杀害……

另外，Square Enix近日还公开了本作最新的游戏画面和战斗系统，本作的游戏画面人物描绘得非常细致，游戏中人物的头发都可以飘动，第一眼看见游戏画面的时候甚至给人CG动画一般的感觉，人物的表情和各种神态都通过PSP强大的处理机能展现得淋漓尽致。

本作的战斗系统可以说是结合了《最终幻想XII》和《最终幻想 史前危机》两款作品的优点而完全进化的全新战斗系统，不过具体如何操作厂商并未透露。



事件 EVENT

微软副总裁：PSP万事通但无一门精



当Sony一再宣传PSP是一个伟大产品的时候，微软副总裁兼首席XNA设计师J Allard却予以强烈反对。"Sony所谓的'21世纪的Walkman'已经成为现实，它就是iPod，坚持对单一功能的完善追求，将比无所不能要好得多。便携式DVD，iPod，任天堂掌机三者分别在电影、音乐、游戏等各自领域内表现远好于PSP，俗话说'Jack of all trades, master of none'(万事通但无一门精)。"

Allard一直都不看好PSP，之前也曾和同事打赌，认为PSP不能像PS2那样在12个月之内销售出1000万台。哪怕多给3个月，只要PSP确实给市场带来冲击，那么他将在整个5月戴上假发。虽然之前他的确戴上了假发，但"任何东西你都能轻松卖过500万"这一句话，显然表现出他对PSP的不屑。

硬件 HARDWARE

两年达成2700万台，席卷全球的暴风主机



任天堂最新发布的统计数字表明，截至11月21日，NDS(包括NDSL)在欧洲的实际销量超过700万台，在日本的实际销量超过1150万台，北美则达到750万台，全球实际总销量达到2700万台。注意这里的销量是实际市场销售的数量，而并非出货量。

NDS于2004年11月21日在北美上市，迄今恰好两周年。目前已经以压倒性的优势成功地占据了绝大部分的掌机市场份额。其中以《任天狗》、《超级马里奥64DS》、《马里奥赛车》、《新超级马里奥兄弟》、《成人脑力锻炼》为代表的NDS游戏，在全球范围内都受到了空前的欢迎，无论欧洲、北美、还是日本，销量均以百万计算。

任天堂方面表示对目前的市场和玩家群体拓展策略所取得的成功感到十分满意，下一步的目标是通过新一代主机Wii再接再厉创造新的奇迹。

事件 EVENT

NDS助任天堂夺2006游戏发行商十强第二位

国外知名杂志《游戏开发者》近日评出了2006年度全球游戏发行商20强。评选是根据全球范围内的游戏发行公司的销售额、平均媒体评价、发行的游戏数量、还有其他针对发行商的调查数据(如参考公司薪酬水准、制作人质量等)为依据的。

在本次“前十强”中，EA第四次获得桂冠。尽管EA的2006第四财季报出亏损，还有一些劳资纠纷缠身，但同行中最高的发行量、最高的销售额、平均最高的媒体评价都让EA成为当之无愧的业界老大。

而值得注意的是任天堂，继去年获得第四位后，今年猛然跃居第二，两年的飞速晋级无疑得益于销售势头强劲持久的NDS系列主机及配套游戏软件，如多款《任天狗》、《新超级马里奥兄弟》等百万级大作，主机销量更是达到2700万台的惊人数目。

Sony由去年的第五向前一步，升至第四。功劳得益于北美地区强劲的PSP软件销量，以及以《旺达与巨像》为代表的一批PS2游戏软件的高素质评价。

以下为具体排名表格

名次	公司	去年排名
1	ElectronicArts	1
2	任天堂	4
3	Activision	2
4	Sony	5
5	Take-Two	10
6	微软	3
7	THQ	8
8	育碧	6
9	Konami	7
10	世嘉	9

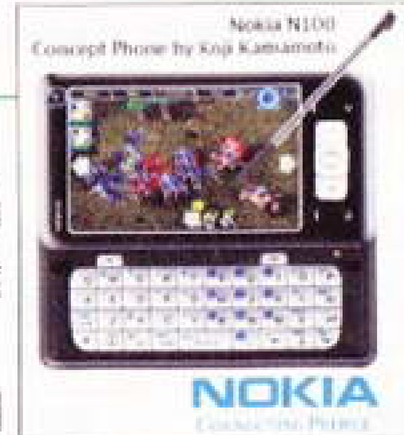
硬件 HARDWARE

Nokia再闯掌机市场



近日，Nokia已经与游戏发行商和开发者就Nokia的N系列最新机型签署了相关协议。采用S60系统的新机型将再度以高性能游戏手机的角色冲击掌机市场，于2007年年初正式上市。

Nokia英国游戏部分负责人O' Driscoll在欧洲游戏杂志《MVC》上说：“消费者不得不在Nokia的新款手机、Sony的PSP和任天堂的NDS之间做出选择。”O' Driscoll在文章中表示：“我们拥有自己的优势，这和其他手持设备的制造者获取消费者的青睐的道理是一样的。我们现在要进军一个新的竞争空间，我们所提供的能对真正的游戏消费者产生吸引力。调查显示，人们在手机上打游戏的时间远多于做其他事情所消耗在上面的精力。这部分人绝对不是‘偶然’地玩玩游戏，他们是真正的游戏玩家群。”



他还补充说道：“消费者在选择商品的时候必然要做出一个决定，是想要一个附带有限浏览功能的独立游戏设备，还是要一个带有MP3播放功能、数码相机以及优秀游戏平台的手机？我认为消费者会选择花300英镑去购买一台性能优异的手机，而最多只愿意花100到150英镑购买一部专业游戏机。”

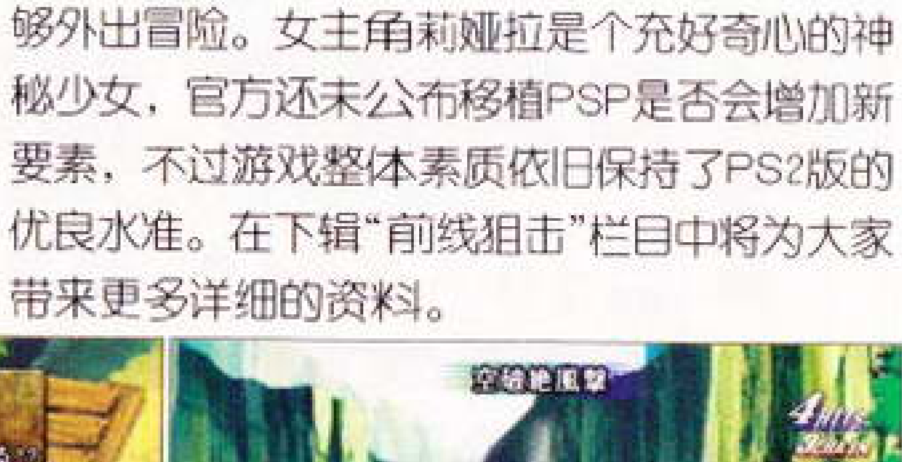
消息公布之后，Nokia还发表了一份有关全球范围内手机拥有者的调查研究报告，报告中显示一个手机游戏的赛程是28分钟，而超过80%的手机拥有者每周至少玩一次手机游戏，在不久的未来社区游戏也将成为手机游戏增长的关键。

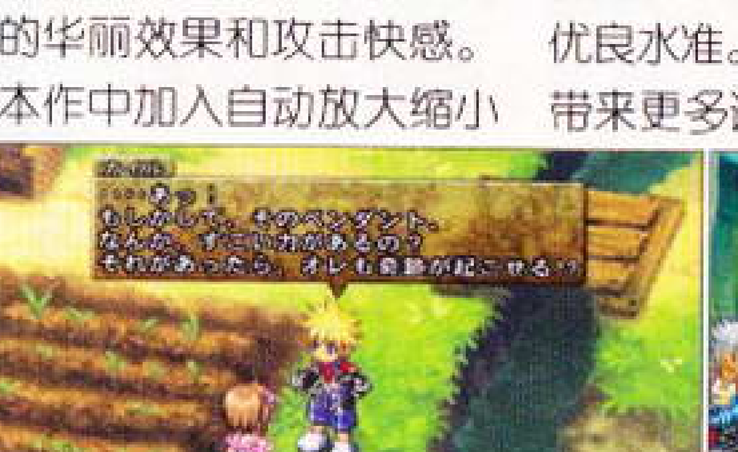
软件 SOFTWARE

PSP版《宿命传说2》游戏画面公开

由Namco制作的A·RPG游戏《宿命传说2》即将于明年2月15日登陆PSP掌机平台。本作与现今市面众多RPG最大不同的就在于它独特的战斗系统，玩家必须通过按钮之操作组合来组成各种攻击防御招式进行战斗，进而享受游戏所带来的华丽效果和攻击快感。制作小组还尝试在本作中加入自动放大缩小战斗画面的功能，让魔法特技等特殊效果能有更显著的表现。

本作的故事背景设定在了前作故事的18年后，男主角凯是前作男女主角的儿子，因崇拜父亲的英勇事迹，而非常期待能够外出冒险。女主角莉娅拉是个充好奇心的神秘少女，官方还未公布移植PSP是否会增加新要素，不过游戏整体素质依旧保持了PS2版的优良水准。在下辑“前线狙击”栏目中将为大家带来更多详细的资料。







《天地之门2武双传》频频更新任务



最近《天地之门2武双传》任务频频更新，继上次更新后，这次又如期更新了Ver.4.0新任务下载。同上次一样，本次官方的数据更新可以在帝都三番街的“よろず屋”追加，追加任务数据需要去官方下载点下载。

PSP音乐大作《DJMAX 携带版2》公布



PSP音乐游戏《DJMAX》于2006年1月登陆掌机PSP平台，游戏以绚丽的画面和动听的歌曲将音乐游戏提升到了一个新的层次。目前《DJMAX》销量已经突破50万，成为了掌机平台上最受欢迎的音乐游戏。Pentavision目前宣布将推出《DJMAX》的续作《DJMAX2》，新作将收录60首以上的全新歌曲，追加新的游戏模式，全新OST、对战模式都将是前作所没有的。本作预定2007年发售，届时会有150首歌曲等着你哦。

PSP 3.01系统固件紧急放出

刚刚发布的3.0系统在运行PSP游戏新作《圣女贞德》时出现了读盘时间加长、读盘后无法返回游戏画面等BUG，因此Sony官方立刻发布了3.01版系统固件，新系统除了修正BUG以外，并没有任何新增内容。

《劲舞团》即将登陆PSP

由Amiro公司制作的街机游戏《劲舞团》即将登陆PSP，并在近日发布了游戏收录曲目列表。《劲舞团 携带版》将收录超过90首的韩国歌谣、流行音乐及原创音乐，利用完整的音乐影像作为华丽背景，挑战即将发售的同类游戏《DJMAX 携带版2》。



《DOA》新作登陆手机，养眼画面让你爱不释“手”



Tecmo公司宣布将推出一款“《死或生》系列”的手机版游戏《DOA 天堂》，“《DOA》系列”的美女角色们将以精美的画面在手机上登场。游戏的舞台依旧是南国乐园“扎克岛”，玩家将在这里与美女们相伴，度过美好的时光消除一天的疲劳。进入游戏后，美女们将以“今天也工作？真是辛苦啦”等温馨的话语向玩家进行问候，通过会话、娱乐、送礼物等等方式玩家将能够与美女们进一步增进友好度，从而触发各种特殊情节，是一款绝对“甜蜜”的养成游戏。





日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间 2006年11月13日～2006年11月19日

软件部分



1 NDS

口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

周间销量 10万1113套　累计销量 316万1145套

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元

2 NDS

事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS

いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS

■Nintendo ■ETC ■2006年10月26日发售 ■3800日元

周间销量 6万9005套　累计销量 51万3817套

3 NDS

星之卡比 多罗奇团前来拜访

星のカービィ 参上! ドロッチェ团

■Nintendo ■ACT ■2006年10月19日发售 ■4800日元

周间销量 4万6654套　累计销量 26万6461套

4 NDS

新超级马里奥兄弟

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 2万3777套　累计销量 337万5011套

5 NDS

魔术大全

マジック大全

■Nintendo ■ETC ■2006年11月16日发售 ■3800日元

周间销量 2万3463套　累计销量 2万3463套

6 NDS

财团法人日本汉字能力检定协会官方软件 200万人汉检 彻底汉字脑

财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 200万人の汉检 とことん汉字脑

■IE Institute ■ETC ■2006年11月9日发售 ■3800日元

周间销量 2万1865套　累计销量 5万2435套

7 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 2万 822套　累计销量 343万8778套

8 NDS

恶魔城 迷宫画廊

恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス

■Konami ■ACT ■2006年11月16日发售 ■4980日元

周间销量 1万5610套　累计销量 1万5610套

9 NDS

欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 1万1585套　累计销量 334万6780套

10 NDS

世界足球 胜利十一人DS

ワールドサッカー ウイニングイレブンDS

■Konami ■SPG ■2006年11月2日发售 ■3980日元

周间销量 9706套　累计销量 7万8495套

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	12万2378台	590万224台	590万224台
PSP	1万5883台	161万4121台	417万9926台
GBASP	1464台	26万2132台	589万9063台
GBM	1025台	14万6843台	54万1688台
NDS	864台	132万8888台	643万1169台

虽然"《恶魔城》系列"在国内和欧美都非常受欢迎，但在日本人气却比较低迷。系列最新作《恶魔城 迷宫画廊》首次上榜仅名列第8，首周销量为1万5610套，成绩与去年夏季的那款《恶魔城 苍月的十字架》（首周销量1万5356套）几乎如出一辙。主机方面，NDS与NDSL的累计销量已经超出PSP多达800万台以上，差距正在以进一步越拉越大。

文 小志 编 马修

汉化讯息台

寒风刺骨的冬日，PSP的汉化作工作暂时进入低潮，而此消彼长，NDS的汉化却重获生机。半月间，除了每个周二晚间PGCG放出的汉化作品外，NDS重头作品《恶魔城 迷宫画廊》的汉化工作也在一番紧锣密鼓的制作后接近尾声，即将于近日发布。

《风雨传说》汉化版



11月21日，PGCG汉化组发布了NDS作品《风雨传说》的汉化版，汉化人员包括翻译：Garsiazero、chs007，破解：Pluto、全球通，图片：上天保佑、狼人，测试：恒星月、树京，润色：Pluto。

如发布者Pluto所言，大家能玩到此游戏的汉化版，首先得感谢本次的主力翻译“Garsiazero”，他在10天之内就翻译好了多达700KB的游戏文本，对于游戏的顺利汉化功不可没。另外pluto还特别感谢了“上天保佑”为游戏设计的LOGO以及“狼人”通宵达旦点的小字库图片。

目前此汉化版是全文本汉化，遗憾的是由于时间关系部分图片没能进行修改，但是汉化者承诺以后会推出一个完美版来弥补不足。

最后汉化者还特别提醒，玩此汉化版最好重新进行游戏，因为读取旧存档的话名字部分会出现乱码。

《红侠乔伊》汉化版

11月28日晚，PGCG汉化组发布了“庆祝复活系列”的第三作——NDS上ACT作品《红侠乔伊》的汉化版。在家用机上有着良好口碑的“《红侠乔伊》系列”，在Capcom的精心制作下，将游戏的精髓完全展现，虽然是一款早期的游戏，但是相信本次的汉化还是能让不少玩家重温本作。



本作汉化制作人员包括翻译：堕落大天使，破解：全球通、九村，图片：恒星月，测试：sd163sa、Pluto。感谢各位汉化者的辛勤劳动。另外，如果在游戏中发现BUG，可以到TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)的“PGCG汉化小组”讨论区汇报，这里也同样接受《风雨传说》汉化版的BUG提交。

NDS汉化短消息

引言中提到的《恶魔城 迷宫画廊》发布在即，相信大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，应该就可以玩到了。



才推出不久的《我们的太阳DS》也被宣布汉化始动，本次的汉化工作依然由逆转ACE网站和TGB汉化工作室合作进行，逆转ACE的nakazawa和TGB的yeyezai已经分别发布公告，希望游戏的汉化工作能够顺利进行。

《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《胜利十一人DS》、《欢迎来到动物之森》等游戏的汉化进度也纷纷进行了更新，限于篇幅等原因我们不再做详细介绍，希望各位热情的玩家稍安毋躁，安心等待以上汉化游戏的发布。

《卧虎藏龙》汉化版预告

CNGBA论坛注册会员2300260于近日公布了由他汉化的GBA作品《卧虎藏龙》的汉化版预告，目前的汉化进度可谓一帆风顺，而作者之前也尝试性地成功汉化过GBA上的《打野鸡2》这款小游戏，希望作者能够如愿完成本作的汉化。

注：在作者完稿日后，《PES6》(《WE10》美版)的完全汉化版已经在12月1日发布了，《圣女贞德》也已经在汉化，敬请关注。



霸王怡梦

——彷徨中的PSP多媒体战略

文 Lancer 编 LIKY

东汉初年，隗嚣割据陇地，公孙述割据蜀地，二人相互勾结，对抗朝廷。建武八年，光武帝刘秀与大将岑彭率军攻破天水，岑彭又与偏将吴汉把隗嚣包围在西城。公孙述派兵来援救隗嚣，驻扎在上邦，光武又派盖延、耿弇包围之，自己回兵东归。回到京都，刘秀给岑彭去信说：“两城若下，便可带兵向南击破蜀虏。人苦不知足，即平陇，复望蜀。”

在后人编撰的《后汉书·岑彭传》中对此典故如此描述：“人苦不知足，既平陇，复望蜀，每一发兵，头鬓为白。”大致指的是“人心总是苦于不能知足，攻下了陇西又想进军西蜀，其实每次发兵，我的鬓角就要白一些。”——“得陇望蜀”这个词后来演化为贬义，形容人们的贪心。而实际上，典故本身既透露出一统天下的雄心，一方面也透露着时势逼人的无奈。刘秀大军进攻巴蜀后势如破竹，消灭了蜀王，使巴蜀归汉，奠定了东汉王朝的百年基业。没有得陇望蜀之心，便难以成就霸业。

十几年前，电子业巨头索尼低下高贵的头颅愿与任天堂共同开辟新的天地，岂料紧守游戏业一方水土的任天堂不领情面，合作中途另寻新欢。弃妇索尼出离愤怒，揭竿而起，振臂一呼，天下响应。十几年后，霸王索尼得陇望蜀，集结兵力入侵任天堂最后阵地。谁知任天堂老当益壮，越战越勇，一方蜀地越发强大，并试图以此为源重夺江山……就在人们为索尼欲夺蜀地的灰头土脸而唏嘘感叹之时，或许没有意识到，索尼的终极目标从来都不是掌上游戏的方寸之地，“二十一世纪的WALKMAN”决不是一句无关痛痒的宣传口号。索尼眼中真正的蜀地是一块开阔无比的崭新天地……

索尼的梦

就让我们从时下游戏业最时髦的话题开始说起。

PS3刚刚发售，就有人看到了“富不过三代”的又一个典型案例。自价格公布的那一刻起，“PS3失败论”被分析家们分析地绘声绘色，PS3延期以及产量严重不足的消息公布之后，SCE的声望简直跌到了有史以来的最低点。11月11日，PS3终于在日本发售，玩家热情高涨，日本各地游戏店出现千人长队冒雨等待PS3的感人场面。11月17日，PS3在美国上市，美国各地出现因抢购PS3发生的严重骚乱局面。价格高昂、首发游戏阵容不足等问题都不再成为困扰，只要贴上

"PlayStation"的标签就足以令信赖它的人们掏钱。雄厚的品牌实力成为了索尼豪赌的资本，新上任的老总霍华德·斯特林格试图以"PlayStation"这根杠杆撬动索尼的全局战略，让四面楚歌的索尼走出危境，并实现那做了半个世纪的、美丽的梦……

接通电源，轻轻触摸精致的热感应电源键，1080p的液晶电视中出现了高度简洁的界面——黑色的背景中流动着白色的气流，一排简单的符号出现在屏幕中央——一切令人如此熟悉。这种感觉将人们带到了两年前，我们双手小心翼翼地握着那黑色的掌机，轻轻地拨动右下角的电源键，一声清脆而悠远的声音响起，"Sony Computer Entertainmnet"的字样伴随着一股细密的气流出现在16：9的美丽屏幕中，一阵气流的晃动后，出现了一排简单的符号。

——从那一刻起，我们已经进入了索尼的梦。

十一年前，大贺典雄钦点出井伸之为索尼社长。出井伸之在其不算太辉煌的任期里进一步发扬了索尼的梦想，提出了"Do you dream in Sony？"的新口号。出井伸之的梦想是带领索尼将电子、游戏和娱乐全部过渡到数字化时代，但在这场数字化的改革运动中，技术的索尼步履蹒跚，多条战线悉数溃退，多媒体的腥味没偷着，反而惹了个浑身骚味，赤字梦魇如影随形，股票遭到恐慌性抛售，索尼为了自己的梦想付出了沉重的代价。出井伸之终于没能捱到索尼的六十大寿体面下台，索尼的整个最高管理层被替换。但索尼的梦从未停止。霍华德·斯特林格上台后，对优势产品大力提携，大胆裁员万余人，砍掉了弱势部门，试图以索尼的强势产品拉动全局战略。"PlayStation"在这场改革中被光荣而不幸地选中为主力先锋之一，成为索尼全局娱乐梦想的中心环节。

PS3是一台设计理念与PSP完全一致的游戏机，从多功能理念到新光碟媒体再到界面设计，二者一脉相传。在索尼的构想中，PSP将会带动UMD光碟格式的普及，而索尼可以将UMD格式授权给其他电子厂商赚取权利金，并实现UMD兼容设备的大规模量产，从而进一步奠定UMD格式的地位。UMD的进一步普及意味着该格式的内容更加丰富，因而可以推动PSP的销售，PSP将会成为与当年的WALKMAN一样普及的标准化便携娱乐设备。借助索尼其他产品在功能和界面上与PSP的互动，可带动其他产品的热销。PS3的战略思路与PSP如出一辙，只是肩负着振兴索尼使命的PS3在战略地位上远高于PSP。PS3与PSP的互动性是索尼宣传的一个要点，他们希望借助二者的双管齐下普及"索尼标准"。PSP和PS3共用的"交叉媒体条"将成为未来索尼一系列电子娱乐产品的标准配备，该界面中的各种功能图标将会在各类产品中露面。

PS3与PSP的高度互动是索尼捆绑策略的最佳诠释。我们可以将PSP看作PS3的分身，二者间的互动远远超越了当初的GBA和NGC。PSP可以通过流媒体技术播放存放在PS3中的影音文件，甚至可以同步显示PS3的游戏画面，并在PSP上进行操作，相当于可以在PSP上玩PS3游戏，在某种程度上可以说是让PSP的游戏画面一步到位迈入了PS3时代。这种功能若可以按照索尼的描述得以实现，必然可以大大促进玩家对PS3和PSP的购买欲。

另外一个同样精明而巧妙的捆绑策略是已经筹划了6年的"电子发行"服务。早在6年前，索尼就曾经准备为PS2开通电子发行业务，通过宽带网络提供游戏下载，但最终因为宽带网的普及问题而搁浅。6年后，电子发行的大环境已经成熟，而此时的电子发行对于索尼又有了新的含义。PS3的"PlayStation Store"是其电子发行业务的核心，初期提供下载的内容包括PS3的迷你游戏和用于PSP的PS经典游戏，其中可以通过PS3传输到PSP的PS游戏将成为初期的主力，首批公开的游戏中就出现了《生化危机》、《铁拳2》等响当当的名字。PSP的PS模拟游戏是可以大





做文章的卖点，PS上万款的游戏阵容是索尼取之不尽的财富，仅凭借这一点就足以大大缓解PSP游戏阵容薄弱的局面，对于PSP的用户可说是莫大的恩惠。而通过PS3下载这些PS游戏是PSP玩家们的最佳选择，索尼为玩家勾勒了PSP与PS3完美互动的美丽愿景，告诉人们：买了PS3，PSP的功能才算是圆满了。

成为全局战略的先锋是PSP和PS3的光荣，但由此背负的沉重包袱已使其成为不幸。十二年前，一心一意以打入游戏市场为目标的PS将全部技术集中于游戏功能，成就了一部令人赞叹的游戏机。如今，早已站稳脚跟的PS家族背负着整个索尼集团，脚步沉重而艰辛。

内战

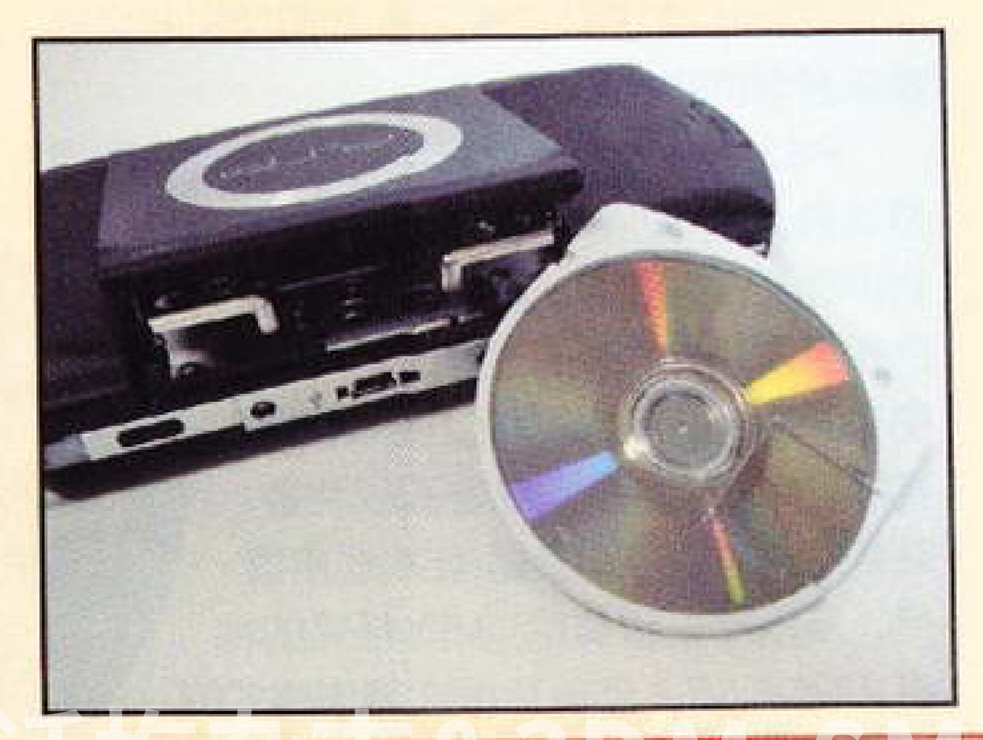
“楚人有卖其珠于郑者，为木兰之柜，薰以桂椒，饰以玫瑰，辑以羽翠，郑人买其椟而还其珠。此可谓善卖椟矣，未可谓善鬻珠也。”

买椟还珠是古代商人捆绑销售的商业策略，珠与椟互相辉映，二者的配套可发挥极致之诱惑力，买椟而还珠是将配套产品的价值发挥到了极致，可说是捆绑销售的最高境界。可惜比起楚人，索尼的功力还稍欠火候。PSP和PS3是索尼的珠，而多媒体是索尼试图推销出的椟，然而计划的进行远没有索尼想象般乐观。

PSP上市两年后，UMD电影几乎绝迹。这种曾被好莱坞奉为上宾，在各零售商处销售火爆的新媒体规格正在黯然消失，沃尔玛、Target等零售业大亨相继停止销售UMD，多数好莱坞片商也逐步取消了UMD的发行计划。人们对掌机电影的新鲜感过后，开始意识到20美元享受一次UMD电影的代价实在太奢侈。美国NPD Group的调查显示，三分之二的PSP用户认为其UMD播放功能很重要，但大多数人同时表示其UMD电影的购买率远低于游戏。至于不愿意购买UMD电影的原因，大多数人表示主要是价格太高，其次是因为可以选择的电影太少。其深层次原因则是索尼集团对UMD光碟推广投入的力度太小。

索尼试图通过PSP从苹果手中夺回正逐渐流失的掌上娱乐设备市场，而UMD曾被索尼视为战略标准，试图以此光碟标准形成一个掌上娱乐的新产品系列，就像当初的WALKMAN一样。光碟格式大规模普及后，内容的丰富程度可以得到保障，UMD电影的平均销量会得以提高，片商才有余裕实施适合掌上多媒体的薄利多销的经营策略。问题在于，以多媒体为主要诉求点的UMD投错了胎，生在了表面光鲜，而实际上并不适合新媒体格式推广的SCE。新媒体格式的推广需要联合至少大半个消费电子行业，取得大批消费电子生产商的支持，推广各种兼容设备。业务触角基本只局限于游戏业内的SCE无力建立诸如“蓝光协会”的业界统一格式促进组织，索尼消费电子部门虽然具备推广UMD的实力，却因为与SCE之前存在的微妙关系而表现地若即若离，始终没能对其投入推广力量。

与欧美企业不同，日本企业最具决定性的管理阶层并非最高管理者，而是中间管理阶层，从而形成了多个权力集团的派系斗争关系。日本的多数游戏公司也都存在相当明显的内部权力斗争情况，其中尤以与SAMMY合并之前的世嘉最为严重，而任天堂则因为有山内溥这样的强势领导者而抑制了内部争



斗的局面。在索尼这种员工总数达十几万的巨型日本企业里，派系林立的情况在所难免。索尼本身的企业文化也在一定程度上鼓励了派系争斗。索尼内部有无数个工程师团队，每个团队都希望自己发明新产品，而各种产品之间定位相似的情况十分普遍，这就造成了各个团队明争暗斗的局面。

同属家庭消费电子领域的SCE和消费电子部就曾屡次发生冲突，2000年索尼消费电子部门的“ET”掌机计划就因为SCE的反对而流产。SCE的久多良木健和消费电子部的中钵良治一向不合，在2005年初的索尼高层改革中，这两人原本都被提议作为新CEO的候选人，结果在这场权力斗争中，中钵良治升职成为索尼社长，而久多良木健的权力被悉数剥夺，仅余下SCE社长的职务。久多良木健在事后的记者采访中说，中钵良治之所以升职是因为“很听话”，其言词间充满酸味，显然在对自己因“不听话”而被降职一事耿耿于怀。当时正值PSP即将在北美上市的关键时期，SCE为首批所有PSP都准备了一张《蜘蛛侠2》的UMD版，体现了索尼对于美国电影市场和UMD格式的重视。UMD影碟在北美的初期发展非常顺利，尤其是在《蜘蛛侠2》出色影音效果的宣传下，用户对UMD影碟的购买非常踊跃，一度出现了UMD影碟销量超过游戏的局面。SCE若是能在此时趁热打铁，联合消费电子部推出大批UMD兼容产品，将很有可能圆了当年MD光碟格式的遗梦，让索尼的迷你光碟格式成为便携播放设备的标准配备。但索尼错过了大好时机，亲手毁掉了一个技术和成本均颇具优势的光碟格式。PSP多媒体战略阻滞不前的真正原因并非市场定位模糊，而是其内部定位模糊。多媒体战略意味着多领域涉足，必须要有跨部门的紧密协作，而索尼的最高层却没有从一开始就对其制定一个完善的跨部门合作计划。因跨部门合作失利导致全局计划受挫的案例在索尼的历史上屡见不鲜，而在数字化多媒体时代，跨部门、跨领域的大规模合作是产品开发和推广的必经之路，组织结构的缺陷已经成为阻碍索尼发展的绊脚石。因此，斯特林格上台后，大刀阔斧的机构改革成为头等大事。此次大改革有索尼的公司外董事（即持有索尼股份的其他公司）主导，目的是仿效美国公司的管理结构，推选斯特林格担任CEO便是出于这样的考虑。出身于好莱坞的斯特林格对多媒体战略更加注重，将高清领域、数字影院、游戏和电子娱乐作为四大发展方向，通过集团改组加强内部合作。PS3和蓝光正是这场改革的产物。蓝光是让PS3陷入危局的主要原因，从SCE自身利益而言绝非明智之选。据传SCE曾因蓝光成本过高且进度缓慢而提出将其作为PS3的可选部件，但遭到了斯特林格的严厉批评。斯特林格的经营思路是将四大发展方向作为一个战略整体，这也是索尼追求多媒体之梦的途中一直努力实现，却总是背道而驰的经营目标。


▲索尼新任总裁斯特林格。



▲随北美首批PSP附赠的《蜘蛛侠2》UMD电影。

彷徨

在PSP与NDS的竞争中，PSP在声势上被NDS远远地甩在了身后。尤其是在日本，NDS软硬件销量的压倒性优势造成了PSP已经完败的假象。今年上半财年，NDS的全球出货量突破1090万台，比去年同期增加357万台。截至9月末，NDS的全球出货量已经达到了2682万台，是游戏历史上前所未有的销售佳绩。但仔细研究两家公司发布的官方数据会发现，NDS和PSP的差距并没有想象般明显。截至今年9月30日，PSP的全球出货量已经达到2294万台，其中日本为537万台、美国为957万台、欧洲及其他地区为800万台；NDS的全球销量分布为：日本1152万台，美国751万台，欧洲及其他地区为779万台。显然，PSP与NDS相比的弱势仅在于日本地区，在欧美反而稍占优势。

真正形成NDS奇迹的是惊人的游戏销量。《新超级马里奥兄弟》全球出货量超过676万套，“《触摸纪元》系列”游戏全球总销量超过2527万套，这是在近年来已经极少出现的游戏软件销售数字，体现了任天堂强大无比的游戏造星实力。截至9月底，NDS的游戏总销量已经达到了10360万套，而PSP仅为6930万套。但仅以软件销量对二者进行衡量是有失公允的，NDS是一部纯粹的游戏机，4:1的软硬件销售比例合情合理；而PSP的主力功能虽然是游戏，但索尼对其所下的定义却是“21世纪的WALKMAN”，其他多媒体娱乐功能被放在了同样重要的位置。PSP的销售渠道也与往常的游戏机有所不同，更多地出现在一些与游戏关联较小的新潮电子类产品的零售渠道中，而第三方市场统计机构的统计方法是采集来自传统零售渠道的销售数据，根据这些渠道所占的总市场比例推算总销量。这就造成了第三方对PSP的统计数据远低于索尼官方出货数据的情况，进一步形成了PSP大大落后于NDS的假象。

多媒体功能造成了PSP用途的分散，影响了PSP的游戏销量，因而遭到了第三方游戏软件发行商的指责，并被认为是市场定位模糊的失败策略。但如果将PSP与任何一款便携音乐播放器相比，就会发现索尼以PlayStation品牌实力和游戏功能推动其掌上多媒体发展计划的构思已经奏效。iPod上市第一年销量勉强超过70万台，直到2005年，即iPod上市第4年后销量才突破1000万台。随着iPod Mini、iPod Shuffle、iPod Nano等低价位机型相继上市后，iPod才开始爆发出强大威力，各机型年销量总和超过2000万台。再让我们看看PSP的发展轨迹：2005年3月底，PSP上市的三个多月后，其美日总计出货量超过300万台；2005财年，PSP全球上市后，年出货量即达到1410万台！而这样的成绩是在没有推出任何新机型，且几乎从未降价的情况下实现的。

游戏硬件销售一直是赔本赚吆喝的生意，PSP的迅速普及得益于游戏业的这种独特销售模式。虽然在PSP已经卖了两年的今天，其成本应该早已降到了售价之内，但单靠硬件利润显然无法满足索尼的胃口。PSP这个小女儿一直是索尼的赔本货，主机的研发成本和初期的硬件亏损尚未填平，而由于软件销售不振，作为硬件商赖以生存的权利金收入也是青黄不接。在硬件的辉煌销售数据背后，索尼急待出台新的软件和增值服务实现资金回笼。

UMD开局不利使其未来的发展充满险阻，但斯特林格的改革计划若可顺利实现，让延续了几十年的索尼内战彻底结束，内部各部门的高度协调将有望令UMD重新焕发生机。1988年，因为WALKMAN而成为音乐产业骄子的索尼收购了CBS唱片公司，成立了索尼音乐娱乐（SME），成为全球最大的音乐娱乐集团之一。5年后，SME与索尼本部共同出资成立了索尼电脑娱乐（SCE），索尼的游戏与音乐可谓系出同源。作为“21世纪的WALKMAN”，PSP同样可以借助SME的力量开辟一条新的道路。UMD和PSP计划刚公布时，UMD唱片是与电影和游戏同样重要的宣传卖点，但PSP销售后，人们的目光只停留在游戏和电影上，UMD唱片几乎无人问津。质朴的音乐功能没有游戏和电影的花哨外表，因此没有被SCE作为重点宣传对象，也没能获得初期购买者们的注意。更重要的是，包括SME在内的所有唱片公司都没有对UMD唱片予以足够的重视，可以选择的唱片种类太少让大多数用户忽视了该功能，而MP3音乐的普及让大多数音乐爱好者直接使用了PSP的MP3播放功能。

在这个MP3和iPod、iTunes横行的年代里，唱片销售仍然是各音乐公司的主要收入来源，传统唱片的音质和收藏性是MP3无法替代的。即使是在iPod已经一统便携音乐播放器市场的今天，UMD唱片同样存在极大的潜在市场。对于用户而言，UMD唱片除具备音质和收藏性优点外，还可以利用PSP的大屏幕和处理性能实现一些花哨的功能。并且与UMD电影相比，UMD唱片可重复欣赏，也



▲PSP的多媒体娱乐功能也是索尼力推的卖点。

使其更加物有所值；对于唱片公司而言，传统的唱片发行方式利润更高，对UMD的支持有利于他们在便携音乐的数字化时代里继续追逐逝去的美好光阴。UMD唱片所欠缺的是索尼的引导作用，抛出个产品概念就将其束之高阁，这是出井伸之时代索尼的最大弊端，没有投入足够的推广力量不可能玩转规格标准的游戏，而索尼内部的产品重叠使其无法集中全力。



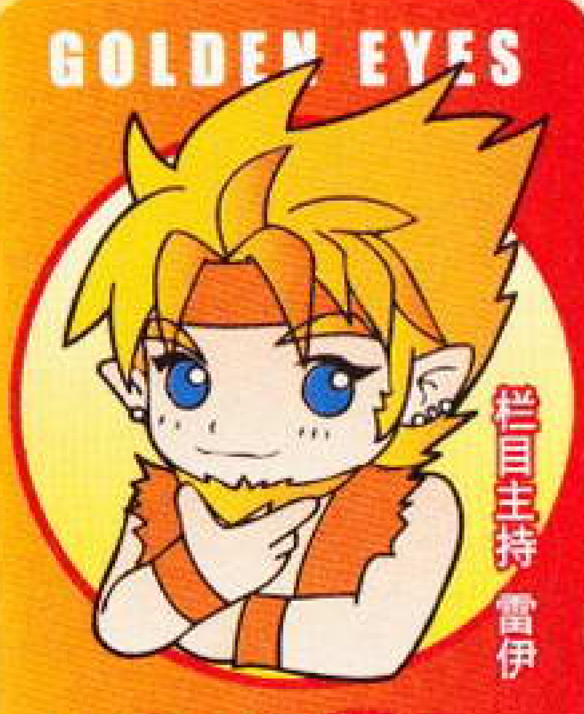
与UMD唱片的处境同样尴尬的还有PSP的网络服务。PSP的系统软件不断升级，各种网络功能不断完善，从网络下载到浏览网页，甚至在线影视点播，其功能远比NDS强大。但PSP的网络用户数量却不及NDS，与苹果的iTunes更是毫无可比性。索尼在数年前就已经启动了“Sony Connect”网络娱乐服务，结果因为各部门的协调问题而沦落，被《纽约时报》讥讽为“Sony Disconnect”(索尼掉线)。PSP网络服务遭遇了同样的尴尬，在日本只有So-net屈指可数的内容供应，而在欧美干脆毫无进展，反而在韩国这样的小市场发展得可圈可点。掌上设备的网络服务正在成为一条新的生财之道，苹果倾尽全公司之力进行iPod和iTunes的联合推广，如今在这两个方面都取得了稳定而丰富的利润。在网络技术和内容供应方面基础都不算薄弱的索尼，需要的正是资源和战略方向的集中。

战略改革

《孙子兵法》曰：“无所不备，则无所不寡。寡者，备人者也；众者，使人备己者也。”处处设防则处处兵力薄弱，敌人兵力少，是因为处处防备，我方兵力多，是因为对方处处设防。该战略思想表面上强调了集中兵力的关键，实际上则体现了在“处处设防”和“迫使敌人分兵防我”的条件下，寡与众的位置可以相互转化。以索尼集团的规模，在多媒体战线上处处设防是长远的战略需要，而问题在于索尼没有在适当的时机集中兵力拓展其中的重点层面。机构和产品的重合是索尼最大的历史问题，同一家公司内存在多种同一类别的产品，不仅会导致内部争斗，也无法集中力量进行推广。斯特林格上台后取消了多个产品部门，并将重合的部门进行统合，目的就是化零为整，将分散在公司内部的散兵游勇集结，集中推广具有战略意义的产品。若改革奏效，高清领域、数字影院、游戏和电子娱乐这四大部门不仅会得到集中发展，且彼此间将相互提携。具体到PSP的多媒体战略，电子娱乐部门将促进UMD格式的普及，SME负责推广UMD唱片，索尼电影促进UMD电影的发展，网络部门打造PSP的网络服务，其中任何一个环节的发展都有助于“21世纪WALKMAN”计划的实施，从而推动各个部门的发展。

从PS3到PSP，索尼多媒体战略的成败将在很大程度上取决于其机构改革的成果。PSP这只特洛伊木马已经放出，小小的交叉媒体条里蕴藏着索尼征服各个掌上多媒体领域的野心。27年前，索尼用WALKMAN带来了便携娱乐时代，成为历史上最成功的便携式消费电子品牌。而传承WALKMAN遗志的PSP在上市后的第三个年度里正遭遇困境，年销量预计将下降到900万台。但PSP是索尼的一项长远计划，是索尼重夺掌上娱乐市场的霸王怡梦，在短暂的彷徨后，我们希望能够再次看到索尼攻城略地的霸王风采！

GOLDEN EYES



栏目主持 雷伊

POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

喜欢战棋游戏的玩家肯定会对近期的PSP非常满意，因为Level5的原创S·RPG大作《圣女贞德》在素质方面相当令人满意，而两款移植作《魔界战记 携带版》和《约束之地 利维艾拉》（本次未点评）也移植得有板有眼。NDS方面，《我们的太阳》首次登陆NDS平台，操作方面十分爽快。GBA的《最终幻想VI Advance》比起家用机版来虽然有所缩水，但相信绝大部分GBA玩家是不会错过GBA上这道最后的大餐的。

POCKETGAMES

圣女贞德

ジャンヌ·ダルク

UMD■SCEJ/Level5■S·RPG■2006年11月22日■1人■无对应周边■578KB以上



PSP

画面
音效
系统

雷伊：虽然系统上比起其他S·RPG名作来并没有多大突破，但还是加入了诸如燃烧点、连携防御和技能石合成等新要素，使得系统方面比较完善。游戏的画面非常精美，其间穿插的剧情动画也让人赏心悦目。可以反复挑战关卡的设定让游戏的耐玩度得到了提升。略微有些不满的是敌人的思考速度有些慢，使原本可以行云流水的战斗变得略显拖沓。推荐

铝冈：一款非常正统的S·RPG，游戏的画面非常精美，战斗时人物的动作也相当细致，交代剧情时有着十分多的动画。游戏在系统方面做了很多创新，燃烧点系统和连携防御系统等都让本作富有特色。通过装备技能石，角色能提高能力和获得技能，这让技能石的收集成为游戏的一大乐趣。游戏中后期还可用蛤蟆将两个技能石进行合成，从而获得强力技能石。推荐

琉璃：不愧是年底PSP上最令人期待的大作之一。游戏的3D画面表现较为出众，战场中场景缩放系统的加入让玩家更能纵观全战局；丰富的2D剧情过场动画也让人看到过瘾。不过音乐方面的表现力就要稍逊一些，虽然整体来说本作的音乐优美动听，但是某些时候总人觉得气势不足。可以反复挑战的战场以及技能石的收集也大大提高了游戏的耐玩度。

魔界战记 携带版

魔界战记ディスガイア ポータブル

UMD■日本一Software■S·RPG■2006年11月30日■1人■无对应周边■576KB以上



PSP

画面
音效
系统

雷伊：PS2上著名S·RPG作品的PSP移植版，在移植度上相当令人满意。虽然原来PS2版的画面只属PS水准，不过放到PSP的小屏幕上看起来却也没有那么差劲。游戏中的语音非常丰富，再加上游戏恶搞的风格，玩起来非常热闹。本作的系统相当具有新意，丰富的职业以及超高的人物等级等让玩家在培养角色时相当具有成就感，同时游戏时间也相当有保障。推荐

琉璃：本作移植自PS2版，不过画面略有缩水，战斗中的画面相较于PS2版暗一些。音乐方面与PS2版一样依然非常优秀，全程语音也是吸引玩家的一个地方。游戏的剧情非常幽默，常常让人玩到喷饭。战斗中角色华丽的技能画面，丰富的战斗兵种、游戏剧情及战斗的超高自由度都让人玩了爱不释手。本次的PSP还追加了新要素，让游戏的移植变得十分厚道！

晓月：一款可谓“谋杀时间巨作”的战棋游戏，庞大的关卡和角色数目、纷繁复杂的有趣系统都是让玩家投入大量时间的动力。游戏剧情相当恶搞，和大部分同类游戏比，本作有着超高的自由度，对喜欢的角色进行能力培养并转职继而习得华丽的必杀技非常有成就感，能将这点做好对于S·RPG而言就成功一半了。除了画面表现外，本作是一款素质上乘的战棋游戏。

我们的太阳 强哥与撒巴塔

ボクらの太阳 Django&Sabata

卡片(512M)■Konami■A·RPG■2006年11月22日■1~2人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

铭风 系列最新作，游戏的系统相比前几作进行了改良。取代前几作感应太阳光的是天气系统，不同天气会影响关卡中的场景，关系到冒险的路线和物品的取得。战斗时的感觉和前几作类似，手感十分好。过关要合理利用强哥和撒巴塔所使用的远、近战武器。游戏也充分利用到了NDS的机能，星灵兽的攻击和射击游戏都要用触控笔来操作，十分有趣。推荐

软饼干 全新的故事，全新的系统，本作在GBA的基础上进行了大幅度改良，游戏中穿插的过场动画也体现了厂商的诚意。原创的天气系统取代了阳光感应系统，这大大方便了玩家，以后再也不用跑到太阳底下挨晒了。用触控笔操作灵兽释放必杀简单且爽快，丰富的武器锻造系统也大大延长了游戏时间。作为近期NDS上一款很棒的动作游戏，绝对值得大家去玩一下。推荐

LIKY 没有了太阳光感应装置后的NDS版少了一个噱头，不过穿插于游戏中的大量动画让游戏内容厚重了不少，很有看动画片的感觉，丰富的语音也增强了临场感。画面、音乐、游戏方式等等还是保持了系列一贯的风格，比GBA版并没有实质性的进化。游戏的迷宫解谜要素大大减少，整体难度下降，相比是为了迎合更多的玩家。总体而言算是中规中矩的续作。

JUMP终极明星大乱斗

JUMP ULTIMATE STARS

卡片(512M)■Nintendo■FTG■2006年11月23日■1~4人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

琉璃 相较与之前的《JUMP超级明星大乱斗》，本作在系统上有些一些变革和进化，新的角色进化系统也颇为有趣，比起前作的配台词系统简洁了很多。不过并不是所有的变化都让人觉得是进步，战斗中的跳跃就变得拖沓了很多，原来不少的强力角色被大幅削弱。音效和画面方面并没有太大的进步，不过人物数量的增加还是会让《少年JUMP》FANS大呼过瘾的。

米酷 作为NDS主机上的一款热门作品的续作，本作最大的改良就在于乱斗人物的扩充，更加丰富的漫画角色恐怕让JUMP粉丝更加为之热血沸腾了吧。本作系统方面加入了升级要素，而画面和音乐、音效上却没有太大提高，背景音乐虽然比较火爆，但和前作一样始终没有人物语音就显得代入感不足。不过对于少年漫画的粉丝，恐怕这些都不足以成为他们错过这款游戏的理由吧。

LIKY 强大的登场角色阵容实在是满足很多玩家的口味，玩家怎么样也能在其中找到自己喜欢的角色。作为特色系统的拼凑漫画系统，本作取消了前作组合台词的设定，而加入漫画升级要素，使得该系统更直观也更富战略性，对于国内玩家来说无疑更方便了。不过本作最大的不足是手感欠佳，尤其是跳跃后的行动总像是慢半拍，严重影响了打斗爽快度和流畅度。

最终幻想VI Advance

ファイナルファンタジーVI アドバンス

卡带(128M)■Square Enix■RPG■2006年11月30日■1人■无对应周边■自带记忆功能



GBA

画面
音效
系统

康月 让无数人为之倾倒的《FF》系列”中的神作级作品，尽管这次的复刻版看不到多少诚意，甚至BGM也没有SFC版的动听，但游戏本身的素质相信已经能让RPG迷们非常满足了。跌宕起伏的巧妙剧情让人忍不住产生反复通关的冲动，战斗的技巧性在全即时的ATB系统下得到完美体现。抛开画面因素的话，素质绝不亚于次世代的系列作品，推荐。推荐

铭风 作为一款移植作品，游戏在画面和系统上都和原本的SFC版一模一样。虽然画面在现在看来有点跟不上潮流，但游戏的素质还是十分优秀的，深邃的剧情、富有个性的人物和独特的魔石系统都是本作值得一玩的理由。作为最新的移植作品，游戏中还新增了新的魔石和装备，同时还新增了很有挑战性的隐藏迷宫，让游戏富有新意。推荐

雷伊 不少玩家心目中的“《FF》系列”最高作终于被移植到了GBA上，光这一点就足以让FANS为之掏腰包了。游戏的剧情在系列中属于顶级水准，对于人物的刻画可谓炉火纯青。遗憾的是，由于GBA机能有限，这次的移植版在画面上有些缩水，而音效比之前的家用机版更是差了不少。不过移植版中首次加入的新要素多少弥补了这一缺憾。推荐

皇牌空战X 诡影苍穹

◆NBGI◆STG◆2006年10月26日◆日版

◆1～4人◆256KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **24** 游戏时间：60小时以上　　文 米格



《皇牌空战X 诡影苍穹》发售已经有6周时间，日版接近10万套的销量对于一款PSP游戏已经算相当不错的表现了。相信各位喜欢"《皇牌空战》系列"的玩家经过这么长的时间也应该已经完成了本作的各种收集要素，下面就让我们来一同回顾一下这款游戏为玩家所带来的感动吧。

全新的操作

本作是Namco专门针对掌机制作的空战游戏，厂商的制作诚意仅从操作这一细微之处就表现得淋漓尽致。由于PSP按键比家用机少的原因，游戏自然无法延承系列一贯的操作方式。不过厂商体贴地为玩家准备了各种不同的操作按键组合以及自定义按键模式，即使是系列的老玩家，在玩过一段时间后也会对本作在操作上的改良感到满意。不论激烈的咬尾空战还是刺激的对舰作战，往往都需要不停地调整飞行速度、姿态、方向以及锁定准心，而这些通过本作流畅简洁的操作都能瞬间完成，继承系列一贯爽快的手感。

完美的音画

作为PSP上的首款空战游戏大作，本作不论音乐还是画面，都充分发挥了PSP的机能，真实的战机建模、绚烂的爆炸效果、细致的大气效果、开阔的战斗场景，都让这款游戏在爽快手感的基础上又不乏空战的真实感。另外，本作的片头CG也是相当的华丽，过场剧情采用漫画风格的精美CG描绘，更突出了史诗般的战争历程。本作的声音表现更加让人赞不绝口，宏伟紧张的背景音乐、地道的全程英文语音，更能将玩家带入到那片战争的世界。

丰富的要素

提起本作的各种要素，在"《皇牌空战》系列"的历史上也算最为丰富的一作了。除了游戏一贯的隐藏机体以外，本作还加入了系列少有的机体改造、空中加油这类关卡小游戏，另外本作还有系列独创的战略人工智能系统，让玩家融入到剧情之中，通过不同的分支使战局产生不同的变化，这在空战类游戏中也称得上是首创，更加增强了本作反复游戏的乐趣。

震撼的剧情

本作中玩家将扮演Gryphus小队队长，从边防线一路过关斩将，最终完成祖国复兴的重任。随着剧情的发展，还会渐渐揭露出隐藏在战争背后更大的阴谋，而我们的主角也要勇敢面临更为巨大的挑战，为了祖国，更是为了和平，毅然选择独自迈向战场，与梦幻战机进行一场毫无胜算的对决，当然究竟能否完成这一不可能完成的任务，就要看玩家华丽的技术了。

火爆的对战

不受时间与地点的限制，借助PSP的无限LAN玩家可以非常方便地与其他玩家进行各种形式的联机对战，这就是PSP版《皇牌空战X》为玩家带来的另一大乐趣。米格在拿到本作后，也立即与软饼干展开了一场空中缠斗。游戏中丰富的对战模式也为战斗增添了更多乐趣，摧毁基地、占领空域、保舰占港、争夺军旗以及经典的空中对决，小队NPC友机的加入让战斗不会因玩家过少而缺少乐趣，反而突出了对战中合作的重要性。玩家还可以使用自己修改的战机参战，不过为了对战的平衡性，完成度较高一方拥有的战机联机时对手同样也可以使用。

小小的遗憾

虽然厂商制作诚意十足，但本作依旧存在着一些小小的遗憾。首先，本作的流程过短，相信不少玩家都是在第一次拿起游戏就完成了一周目，在3个多小时连续战斗通关后，不停感慨流程太短，没有玩爽。另外，由于UMD读盘速度及游戏庞大的数据处理量，本作在一些关卡会出现一些卡帧现象，在联机模式时尤为明显。近期又有三款空战游戏即将登陆PSP，虽然三款游戏与《皇牌空战X》侧重点各有不同，但有《皇牌空战X》开了如此一个好头，也让米格对其他三款游戏满怀期待了。



レディアント マイソロジー

PSP 世界传说 光之神话
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆NBGI/Alfa System◆RPG◆预定2006年12月21日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.44 P8/Vol.49 P36/Vol.50 P14/Vol.52 P32

《世界传说 光之神话》的相关介绍我们已经为大家做过好几次了，再过不到半个月的时间，这款全新作品终于要在PSP上闪亮登场了，相信FANS都已经等候多时了。作为今年PSP年末商战中为数不多的亮点之一，这款游戏凝结了许多玩家的期待，希望到时它能够交出一份让人满意的答卷吧！

文 雷伊 美编 澄香

战斗系统

连携

当战斗中处于Over Limits状态时，配合方向键和△□○×等按键，我方的所有战斗成员就会连续发动自己习得的各种技能，这种连携技能在游戏中被称为连续奥义。连续奥义发动时能够给敌人造成巨大伤害，而且不会消耗TP值，因此非常实用。





秘奥义

当进入Over Limits状态时，角色就可能发动秘奥义。秘奥义比通常的技能更加华丽，威力也更为惊人。不过游戏中并不是每个角色都会使用秘奥义的，换句话说，会使用秘奥义的角色一般都将是队伍中的重点培养对象。



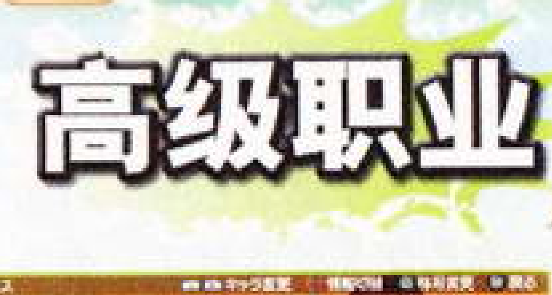


转职系统

本作中有很多的职业，随着故事流程的推进，玩家可以在各种职业之间进行转职。只要在公会中与公会会长对话，消耗一定的手续费和Grade点数就可以进行转职。除此之外，在从低级职业转职为高级职业时还需要一种叫做"介绍状"的物品，这种物品一般会在完成某些任务时才能得到。在转职后，角色的等级会变为新职业的等级。不过只要换回原来的职业，就会回到之前职业的等级。



▼ 转职时需要跟公会会长对话。





忍者

能够使用特殊技能"忍术"。由于移动速度非常快，因此能够迅速在前线和后方之间游离。



剑士

专门使用剑术的达人。与战士相比，在剑术方面有着更加专门的造诣，平衡性也更好。







魔法剑士

同时擅长剑术和魔法的高级职业。由于除了剑技外还能使用部分回复魔法，所以可以称得上是一种万能职业。





格斗家

拳法达人。虽然不能像战士和剑士那样装备重型装备，但在机动性方面却有着优势。





全新敌方角色

维德辛

年龄：不详
性别：男性
身高：190cm
体重：77kg
CV：岛田敏

与主人公和莫尔莫同样来自于异世界。虽然作为世界的守护者而诞生，但却妄想统治魔物并向其他世界展开侵略，他的目的和行动仍被谜团所包围着。



传说全明星

哈萝尔德·贝尔塞莉奥斯

年龄：23岁	
性别：女性	
身高：149cm	
体重：35kg	
CV：平松晶子	
登场作品：《宿命传说2》	

从属于边境之国加瓦达公会的女性，自称“天才科学家”。因为生性怪癖，再加上对给加瓦达带去繁荣的魔科学持反对态度，因此居民们都对她敬而远之。

里昂·马格纳斯

从属于多普伦公会的少年。在剑术方面非常有造诣，尽管经常被周围的人称为天才，但却从不为自己的天分感到自满。也许是因为受到过严苛的教育，很难与周围的人打成一片，和斯坦更是经常发生口角。

年龄：16岁	
性别：男性	
身高：159cm	
体重：48kg	
CV：绿川光	
登场作品：《宿命传说》	

卢克·冯·法布雷

从另外的世界来到泰莱西亚的少年，经常和同样来自外面世界的缇娅一起行动。由于属于贵族，因此生性有些傲慢，有时会显得比较不懂世事。不过正因为在温室中长大，因此也有着像孩子般天真的一面。





年龄：17岁	
性别：男性	
身高：171cm	
体重：68kg	
CV：铃木千寻	
登场作品：《深渊传说》	

缇娅·格兰兹

和卢克一起从外面世界来到泰莱西亚的少女。和傲慢无礼的卢克相比，缇娅显得异常沉着冷静，看起来就像是卢克的保护人一样。从她的言行来看似乎从属于某个组织，但她本人却一直对此只字不提。

年龄：16岁	
性别：女性	
身高：162cm	
体重：50kg	
CV：ゆかな	



文 软饼干 美编 澄香

克服一切恐惧心理，挑战人类运动极限，这就是“Free Running”！



PSP 自由狂奔 Free Running

◆Eidos Interactive◆ACT◆预定2007年第一季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

国外有一种极限运动非常流行，只要是看过欧美极限运动电影《企业战士》或《13号街区》的玩家就该知道是什么了。如何能像蜘蛛侠那般自由穿梭在城市的钢筋水泥丛林中呢？玩一下本作或许你就能体验到。不过饼干在这里要提醒玩家的是，这种极限运动是非常危险的，电影里看到的那些完美的动作也全部是利用特效拍摄而成，演员也全部是由专业的极限运动员来担当，各位万万不可头脑发热地去翻个围墙什么的，被人误认为是小偷还算好，真要摔着了就玩大了。

“Free Running”字面上可以翻译为“自由狂奔”，这项原本是由英国杂技运动员发明的极限运动发展到现在可不单单只是简单的狂奔了，它已经逐渐被一群城市极限爱好者升华和改良，动作已经变得越来越夸张，简直到了玩命的地步。从一个广场跑到另一个广场，半路上出现的任何障碍物都是极限运动员们小秀一把的道具，电线杆、椅子、台阶和围墙在这些家伙的眼中简直就是小菜一碟，只有在高层建筑上飞檐走壁才是真正有挑战性的高难度动作。



行云流水般的动作，帅到无敌的极限表演，你就是都市中的“人猿泰山”！

在本作中玩家将充分利用繁华街道中的屋顶、围墙和栏杆等建筑来穿越整个城市。在各种复杂地形上进行杂耍和障碍赛跑。玩家可以尝试在空中做出诸如蝴蝶转身、360度蹬墙跳跃等独一无二的绝技来展现个人风采。另外根据玩家完成动作的评价值还可以开启各种角色图纹、音乐和新动作。本作提供多彩的游戏模式让玩家选择，自由模式、定向模式、竞速模式和追逐模式等10多种单人游戏模式。本作还支持与朋友通过Wi-Fi联机进行多种多样的令人愉悦的竞赛。本作可以说是自极限滑板，BMX小轮车后又一款新类型的极限运动游戏，绝对推荐动作玩家们一试。





世嘉公司的经典空战游戏"《冲破火网》系列"自1985年诞生于街机平台后，就凭借出色的光影效果和爽快的游戏感觉，震撼了一大批的玩家。该系列虽然只是一款空战模拟游戏，但却有着如同《火爆狂飙》般刺激爽快的感觉，以前没能体会本作街机版和家用机版的玩家现在将有机会随时随地感受空战的乐趣了。



◆SEGA◆SLG◆预定2007年第二季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

在本作的故事中，军方的13架黑鹰战机遭到了恐怖分子的劫持，在如此严重的危机之下，为了让和平再次回归天空，玩家要化身为王牌飞行员，驾驶着强力战机将恐怖分子彻底歼灭。根据目前公开的消息，游戏中可使用的战斗机包括F-14D雄猫、F-22猛禽和F-15E战鹰三种，每种战机都可以装备不同性能的武器，分别对应对空和对地作战等不同类型的任务，定会让玩家大呼过瘾！另外本作同样少不了联机要素，对应PSP的无线通信功能，拥有支持最多8人的联机对战和两名玩家参于的协力作战模式。



同屏出现的战机数量也不在少数

本作预定于2007年春季发售，具体发售日和售价目前还未公开，相信不久后便有更多的消息公布。请喜爱模拟空战的玩家们耐心等待明年游戏的发售吧。

文 软饼干 美编 咕噜



PSP 幻想战机 复苏
Xyanide Resurrection

◆Playlogic◆STG◆预定2007年第一季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

人类战斗的场景总是固定在几个特定的空间、陆地、海上或天空，而这次的战斗区域被安排到了充满科幻色彩的太空三维空间。战斗中你除了要消灭各种正面袭击你的敌人，还要提防周围直接向你撞过来的家伙。游戏画面做得相当精细，这都要归功于PSP强大的画面处理能力，才能将这充满无限幻想的宇宙空间完美地展现在玩家面前。

画面华丽眩目，充满幻想风格的射击游戏

本作是一款横向与纵向滚动相结合的全新射击游戏，画面绚丽异常是这款游戏的首要特征。在看到本作的名字时，玩家是不是觉得有点诡异？其实不光名字诡异，游戏剧情也是非常荒诞的。游戏设定在公元2715年的未来世界，Mardar星球的法官判了一名被认为是女巫的小女孩Aguira死刑，罪名是她拥有可以毁灭世界的强大能力。而游戏主角是一名叫Drake的星际战斗机飞行员，Drake作为这次任务的护航战机飞行员要利用运输机将女巫送往宇宙中的一个黑洞来毁灭她。在飞往黑洞的遥远旅程中，运输机无意间进入了一个神秘的小行星带，里面有一种可以立即使人类思维实体化的物质，称为“Xyanide”，而Aguira恰恰可以利用这种物质，这也是Aguira从运输机内逃脱的惟一机会。于是，Drake要在一个被Aguira利用Xyanide物质创造出来的可怕梦魇世界中冷静面对各种敌人，并最终阻止Aguira的逃脱。



▲在三维空间中与荒诞的敌人作战，相信这名飞行员的心情不会太好。



借助PSP的优良机能，游戏制作者采用了创新的3D技术，使得游戏画面看上去具有电影般的华丽效果。本作拥有3个游戏模式，分别是故事模式、挑战模式和快速模式。故事模式中还会穿插很多分支路线，大大延长了游戏时间。4个游戏场景中拥有15个等级难度，玩家将在这些奇异场景中面对超过20种的敌方单位和经历15场惊心动魄的BOSS战。游戏拥有升级系统，玩家可以通过杀敌获得经验来对飞船和武器进行升级，丰富的武器种类也是游戏的特色之一。





文 铭风 美编 咕噜

怪盗 ワリオ・ザ・セブン

NDS 怪盗瓦里奥 7代目 怪盗ワリオ・ザ・セブン
◆Nintendo◆ACT◆未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

以瓦里奥为主角的动作游戏最新作即将在NDS上登场，他依旧还是要为了财宝而开始奔波。这次他将扮演怪盗，来到敌人的巢穴大肆搜刮，将古代财宝都带回自己的家。

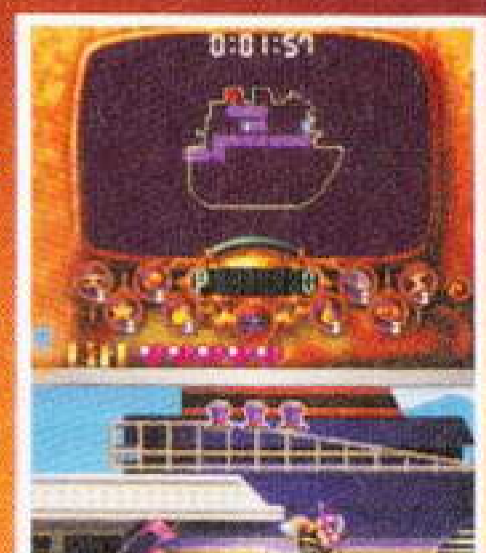
利用7种变身能力，将所有的财宝都收入囊中。

财宝们我来了！

瓦里奥

游戏的主角，为了钱财而生的男人。这次他蒙着面做起了怪盗，靠武力抢夺敌人的财宝。

本作中，瓦里奥的变身依旧是游戏的特色之一。正如游戏副标题中的数字一样，这次瓦里奥共有7个种类的变身，每个变身能够使用的技能都不同，依旧要合理利用各个变身来收集隐藏在关卡中的财宝。



▶游戏的上屏会显示地图，让你的冒险更加方便。

变身能力的解放

随着游戏平台变到了NDS上，游戏中的变身方法也变得十分特殊，要利用到触控笔。在游戏时，满足一定条件后用触控笔围着瓦里奥画个圈就可让其变身，而变身后的某些攻击也会活用NDS的机能。



▲此形态能够发射激光，将阻碍的敌人干掉。

◀▲用触控笔围着瓦里奥画个圈就可进行变身。

游戏中的谜题

有时为了获得宝物，还必须得完成迷你游戏的挑战。游戏中的迷你游戏数量也十分多，一定不会让大家失望。



添加直线来让瓦里奥通过梯状箭头，顺利获得宝石。

流星のロックマン

《流星洛克人》又有新情报公布了，游戏虽然感觉上是GBA版"《洛克人EXE》系列"的延续，但改良的战斗系统和众多新要素还是让本作无愧于"《洛克人》系列"20周年纪念作品这个名号的。

文 铭风　美编 紫枫

NDS　流星洛克人　流星のロックマン

◆Capcom◆A・RPG◆2006年12月14日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.46 P57 / Vol.49 P74

全3D化的电波战斗

由于机能的提升，本作的战斗画面也变为了全3D，同时也让战斗变得很有特色。首先，战斗时的视点变成了背后式第三人称，让战斗的临场感大增；其次方格场地的大小变为了3×5格，同时没有了敌我双方的分界，让战斗的感觉有了变化；最后游戏的下屏会显示6枚卡组中的卡片，通过触摸来发动战斗卡片必定会给你带来新的感觉。



▶改良的战斗系统将会带给你全新的感觉。

战争洛克狙击



在战斗中按下方向键的下，就会出现准心来锁定敌人。只要敌人处在你的面前，就能被瞄准。在瞄准的状态下使用战斗卡片，会利用战争洛克的能力瞬间移动到敌人面前，并根据使用的卡片来发动攻击。如果你使用的是剑系的范围攻击卡片，那除了被锁定的敌人，攻击范围内的敌人都会被打到。



▲锁定敌人后使用芯片，会瞬间移动到敌人面前发动攻击。

通信对战



合理配置自己的卡片，在战斗中克敌制胜一直是系列的乐趣之一。而要看两幅卡组之间谁比较强就要通过通信对战来检验了，本作中通过无线通信可很方便地进行战斗。游戏中战斗卡片的数量在200枚以上，合理配置自己的卡组就可在战斗中成为最强者。



▲游戏的三个版本主角的独有变身可是互相克制的，炎狮子和冰天马的必杀攻击对对方都有特效。

将玩家们联结在一起的友情纽带系统

除了无线通信外本作还可用通过Wi-Fi网络来进行联机。联机过的两人可交换友情卡片，具体的方法就是在通信对战后发送申请，对方通过认证后在互相的机器内就会存有对方的资料，这不但是两人友情的证明，同时也会让你在游戏中的能力得到强化。

友情卡片资料



连续技
这里会登陆对方所使用的原创连续技，在战斗中可以使用。

连接技能
这里显示了通过友情纽带系统让你的洛克人获得的能力加成。

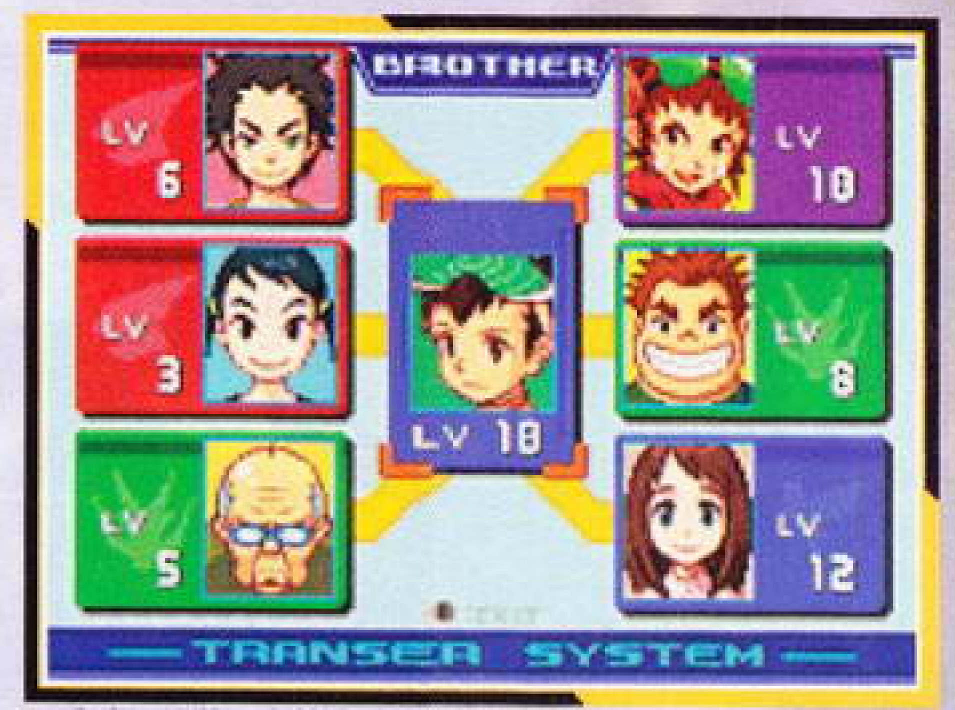
卡片资料
这里会随机显示6枚对方和你战斗时所用卡组中的卡片。在战斗中你可以使用这里卡片的其中一枚。

编辑自己的友情卡片

想要和别人交换友情卡片，首先你要编辑好自己的卡片。可编辑的内容除了卡片和原创连续技外，还有头像和名称等等。



▲友情卡片里可选用自己喜欢的头像和名称。



▲和自己交换了友情卡片的玩家，上线后会在机器内显示出来。

发送邮件

在通过友情纽带系统交换了资料后，还可互相发送邮件。邮件的内容当然是要自己写了，此外除了文字你还可以附带战斗卡片，通过这个系统就可互相交换战斗卡片了。



◀邮件的书写画面，通过触摸屏可很方便地打字。

▶收到对方寄来的战斗卡片了。



白金露娜

担任班级内的学习委员。对班级里的问题儿童十分关心，经常去劝说不上学的昴。

利用友情的力量让能力提升



▲通过友情卡片能让战争洛克的能力上升。



▲此卡片中的能力加成是HP加40，攻击力加1。

每张友情卡片都会让你的洛克人获得一定的能力加成，而获得能力加成是可以累加的。所以，和你连接的朋友越多，你获得的能力就越强。如果周围有同样玩此游戏的玩家，可千万不要放过他们，赶快交换卡片吧。

丰富多彩的连续技

通信后获得的原创连续技是可以在战斗中使用的。连续技的构成基本就是几张战斗卡片的连用，不过游戏中卡片很多，根据组合的不同将会产生数量众多的连续技。

▲先用冰冻枪进行攻击。



▲接着挥动长剑。



▼紧跟一下宽剑。



▲最后以大斧攻击结束。

和《我们的太阳DS》的联动

“《洛克人EXE》系列”从第三作开始，就可以和“《我们的太阳》系列”进行联动。作为其后续作品，本作也继承了这个传统。在游戏中满足条件后就可和《我们太阳DS》联动，成功后就能让洛克人获得强哥的必杀武器“太阳枪”，此卡片能够发动强力的攻击。

响美空

和主角昴的年纪相同，是地区的知名歌手，学校里的偶像级人物。

文 胧月 **美编** 咕噜

レイトン教授と不思議な町

NDS 雷顿教授与不可思议之镇
レイトン教授と不思議な町

◆Level5◆AVG◆预定2007年2月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

相关报道 Vol.51 P4

充满解谜要素的冒险游戏《雷顿教授与不可思议之镇》在公布后受到了众多游戏爱好者的关注。本作的游戏类型和游戏平台对于Level5来说都是全新的尝试，尽管如此，前不久《圣女贞德》的出色表现还是让玩家对该社的水平充满信心，希望Level5这款第一部自产自销的游戏能够在明年首战告捷吧。

不可思议之镇的其他住民

前次报道已经介绍过包括雷顿教授和卢克在内的主要角色，以及事件涉及的中心人物莱茵福特一家，除了他们以外，小镇上形形色色的居民会对雷顿教授的调查行动起到或推动或阻碍的作用，不过他们的共同点就是喜欢猜谜！



神秘的胡子男

总是在关键时刻出现并给予雷顿教授提示的谜之男子。



维多利亚

维多利亚拥有预知未来的能力，不过她似乎带来的消息从来都是负面的。

安娜

外表强壮的安娜经营着镇上惟一的旅店，雷顿教授等也在该旅店落脚。



戴斯

小镇入口处吊桥的管理人，是个有些粗鲁的男人。

谜题字典的新功能

上次的介绍我们知道谜题字典可以将玩家玩过的谜题游戏记录下来。现在进一步的情报表明，该谜题字典实际为一个迷你游戏库，记录在字典中的游戏可以随时调出再挑战。



犯罪现场的新情报

莱茵福特家的罗伊是杀人事件的受害者，同时在尸体的发现现场留下了一个木制齿轮，而跟齿轮相关的船只管理员拉蒙也无故失踪，难道他和案情会有关联？





《圣剑传说》的最新作竟然是一款即时战略游戏，相信很多系列的FANS都大吃了一惊，不过能够产生全新的变化也是一件好事。这次将为大家介绍游戏的舞台和主角部队的基地——空母。

文 铭风 美编 澄香

NDS 圣剑传说 玛娜英雄
圣剑传说 ヒーローズオブマナ
◆Square Enix◆RTS◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.49 P67

展开巨大的羽翼，驰骋在广阔的世界中！

在游戏初期，从比丹军处获得了空母后，就能以空母为基地进行移动和作战了。战斗中，最初的部队也将在空母中诞生。当然，空母也是会受到敌人攻击的，所以保护好空母的安全可说是战斗中的重中之重。空母是可以自由移动的，某些关卡，还要求保护空母到达指定地点。



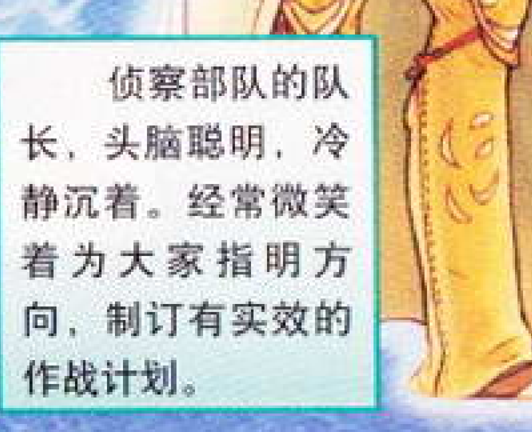


◀上屏地图中的飞机形图标就是空母的位置，战斗最初空母周围的视野是明亮的。

侦察型空母 ナイトソウルズ

没有攻击机能的侦察型中型空母。移动速度很快，不过由于燃料搭载得非常少，所以无法进行长距离飞行。本来是比丹军的所有物，现在被主角征用了。

冷静沉着的队长 尤利艾鲁



侦察部队的队长，头脑聪明，冷静沉着。经常微笑着为大家指明方向，制订有实效的作战计划。

嗜酒如命的佣兵 久加



在比丹国呆了两年的雇佣兵。为人很粗心，为了赏金而行动，和主角关系很好。

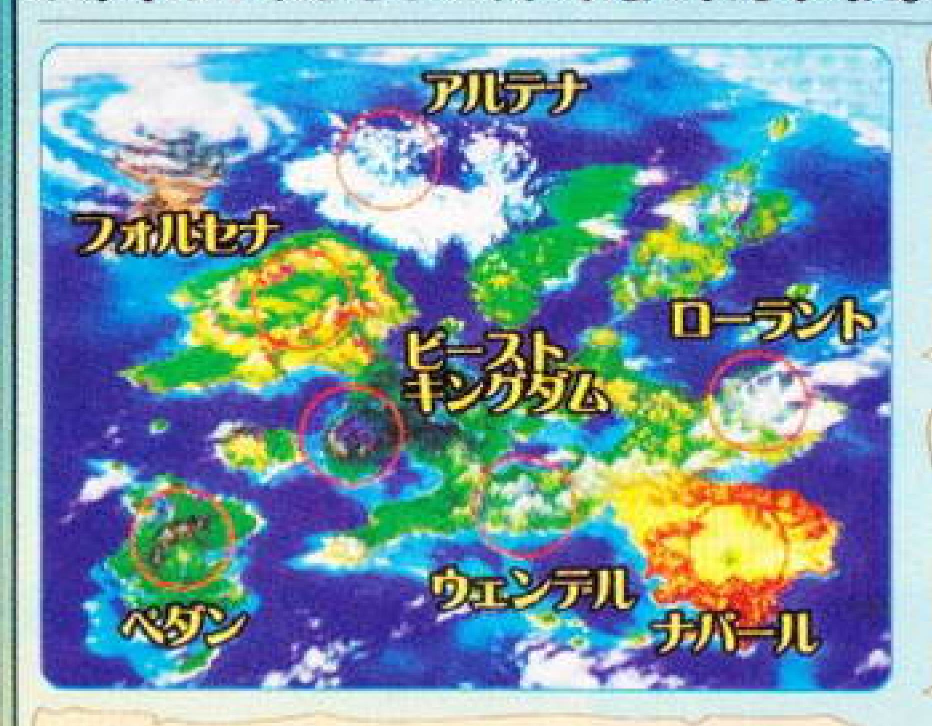
最后的「森之人」特凯利



是少数民族"森之人"的最后生存者，双亲在小时候就去世了。一直居住在森林里，人生阅历很浅。

《圣剑传说》的世界

本作的舞台，是1995年的超任游戏《圣剑传说3》所描绘的世界。世界上共存着7个国家，本作所讲述的就是这些国家间突然爆发的战乱。

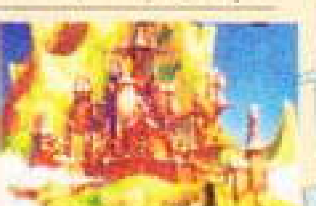


草原王国　フォルセナ



由于气候温暖，所以王国大片地区都被草原所覆盖。这里的人依靠着骑士团的守护，过着和平的日子。

空中城塞　ローラント



处于世界最高山脉中部的国家，以女性为主的军团借助风的力量守护着国家。

魔法王国　アルテナ



世界最北端的寒冷国家，由拥有强大魔力的女王所统治。这里的魔法文化十分繁荣。

圣光之都　ウェンデル



光之祭司所统治的国家，人们的生活都遵照着严格的规律。常年都有怀着信仰之心的人前来拜访。

兽人王国　ビーストキングダム



被茂密森林所覆盖，无论昼夜都处在黑暗之中。由厌恶人类的兽人所治理的国家。

古都　ペダン



处于南海孤岛的王国，和其他国家的交流甚少，有着自己的文明和价值观，是这次战乱的爆发点。

砂之要塞　ナバール

这里有着被称为“沙漠风暴”的盗贼团。由于被沙漠所包围，所以要塞所处的位置没有多少人知道。

改变主角命运的故事

本作故事的开端，从身为比丹国士兵的主角接受到前往兽人王国进行侦察的任务开始。在乘坐空母ナイトソウルズ到达兽人王国后，突然受到了兽人王国的攻击，在迎击的同时主角的部队又受到了巨大的打击——比丹国竟然以主角的部队为饵进行侵略。攻击后进入城内见到了堆积如山的尸体。到底发生了什么……

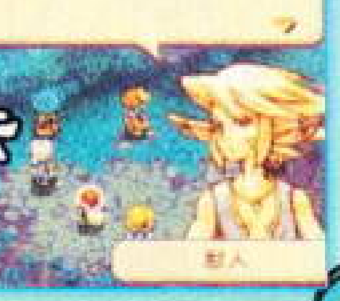




比丹军的袭击

◀主角在接受命令时突然受到了攻击。

◀▼好不容易降落后众人被兽人包围，此时祖国的部队竟然向兽王城发动了攻击。



ぷよぷよ！

Puyopuyo 15th anniversary

NDS **噗哟噗哟15周年纪念版**

Puyopuyo 15th anniversary

◆SEGA◆PUZ◆预定2006年12月14日◆日版

◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.49 P83

文 胧月　美编 紫枫

NDS版《噗哟噗哟》发售在即，本辑报道作为发售前的预热，给大家继续介绍本作中可爱的角色以及教学和Wi-Fi游戏两个模式。

撒旦

似乎是创造了噗哟地狱的BOSS，四处宣扬自己是阿露露的未婚夫。



茄子

戴着眼镜的茄子魔物，个性有些偏执，实则内心寂寞。



亚可露老师

魔导学校的老师，性格温柔。能够用腹语术扮演某些动物是她的一个特长。

教学模式

DS版新加入的模式之一，让初学者能够迅速掌握游戏的系统，比如学会如何连锁消除。该模式下分为初级、中级、高级三种程度的教学，每个程度下又有若干个等级的说明——这个看上去颇为简单的游戏可不是那么容易掌握的。



▲如果放错了位置，画面上会出现"×"符号给与玩家提示。

教学模式的初级讲座会讲解如何对噗哟噗哟进行消除并且连锁，通过这个教学模式，玩家可以掌握许多获得高分的技巧。即便你开始只会2连锁，经过教学也可以轻松达到5连锁。



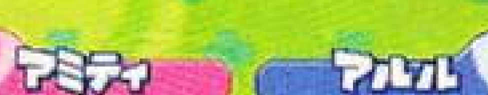
◀初级模式的问题集，你能全部答对吗？

无论是初级、中级还是高级，其中的各个等级都包含一个由5道题目构成的确认测验，合格的话就可以得到一枚印章。循序渐进可以慢慢挑战更高难度，并解答各模式下100道题目的问题集。

Wi-Fi噗呦噗呦

通过Wi-Fi连接可以和其他玩家进行在线对战，在线对战最多可4人同时进行。在双人对战模式下，系统导入了特别的积分制系统，玩家的Wi-Fi积分会根据每次的对局









结果进行加减并积累，在此系统下，同等水平的人会更加容易交流。而3人或4人对战时则并不会影



响到积分，是适合放松娱乐的对战方式。

玩家的积分会直观地显示为段位，从最初的“八级”开始慢慢往上，会有“初段”、“星级玩家”、“导师玩家”等高级称号。

▲双方段位可在对战前查看。

在Wi-Fi游戏时，玩家最多可以添加64名好友到好友栏，名单的顺序按照对战时间由近到远排列。当好友数量超过64时，排列在名单最后的几个就会被系统自动清除。

▲运用连携消除尽量陷害对手吧。

拉菲娜

魔导学校的学生，身为大小姐的她总在不经意间流露出居高临下的气势。擅长体术的她不会放弃对“美”的追求，为此从不懈怠地坚持锻炼。

克鲁克

魔导学校的学生，外表阴沉的他总是不为人知地进行某项秘密研究。

鱼王子

外表看起来是一条鱼，实际是某国的王子依靠魔导的力量变化而成。



小优和小伶

双胞胎幽灵，姐姐小优对低俗的猜谜非常热衷，与弟弟小伶从不分开。

巴鲁特安德鲁思

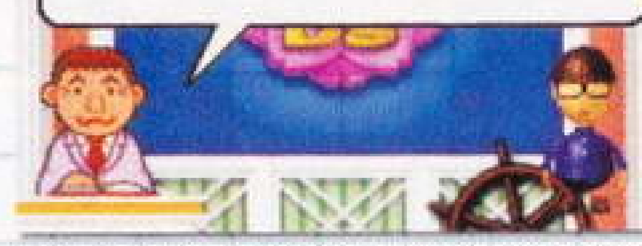
菲莉在召唤实习中叫出的怪物，喜欢撒娇的它经常缠着菲莉。

文 雷伊 美编 紫枫

平成教育委員会DS

NDS 平成教育委员会DS
平成教育委員会DS
◆NBGI◆ETC◆预定2006年12月21日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.50 P26

在之前的报道中，我们已经为大家介绍了这款根据日本人气综艺节目改编而成的益智问答游戏。在很多特定的日子里，北野武老师会在游戏中提出一些特定的问题，而这些日子都是根据各位玩家的NDS内置时钟中的日期而定的，所以在一些特别的日子里，千万不要忘了把这款游戏拿出来玩一下，说不定会发现新的惊喜呢。



▲北野武老师所说的话是会随着时间发生变化的，在深夜玩的话，他会对玩家的状态表示担心。

节日中的特别问题

在某些节日中进行游戏的话，就会被问到与该节日相关的特别问题。只要进行过一次与该节日相关的特别问答，那些问题就会被保存在游戏中供以后随时挑战。





特别日子的特别对话

如果在特别的日子玩这款游戏的话，只要一进入游戏，北野武老师就会告诉玩家这个特别的日子有什么含义。





武军团的人将成为来宾

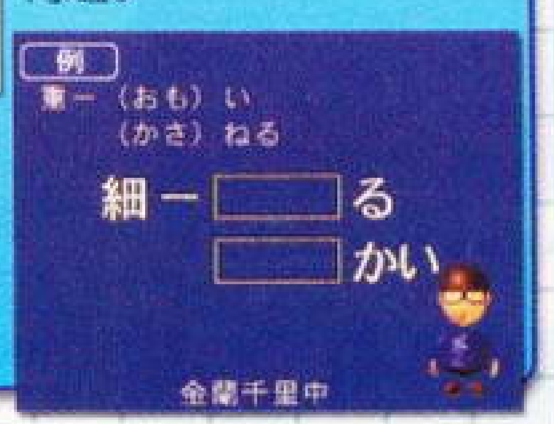




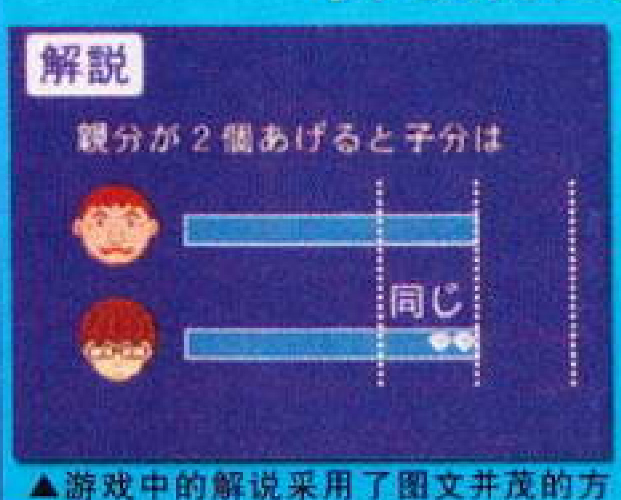


和实际电视节目中一样，武军团(たけし)的众人会以特别来宾的身分来上课，而北野武和他们之间的对话也将会非常热闹有趣。

▲根据回答内容的不同，北野武老师会进行不同的发言，这本身也很有看头哦。
▶武军团的人会作为特别来宾在游戏中登场。



快取得武娃娃吧！



▲游戏中的解说采用了图文并茂的方法，直观易懂。

在回答问题时，游戏中会给出得到正确答案的思考方法的相关解说。另外，当达成"连续答对10题"之类的特殊条件时，玩家就有可能得到和电视节目中一样的武娃娃(たけし人形)。

文 雷伊 美编 紫枫

ことばのパズル 文字解谜大辞典DS

NDS
文字解谜大辞典DS
ことばのパズル もじぴったんDS
◆NBGI◆PUZ◆预定2007年◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

Namco的《文字解谜大辞典》曾经在PS2、GBA和PSP等不少平台上登场过，并且得到了众多玩家的支持。虽然游戏的画面构成比较简单，但玩家在游戏的过程中往往可以学到许多新鲜的词汇，可以说是一款寓教于乐的作品。现在这个系列的最新作终于要在大人气的NDS上推出了。利用NDS的双屏和触摸功能，《文字解谜大冒险》新作一定能够带给大家前所未有的新鲜感。



《文字解谜大辞典》的玩法非常简单，就是将画面中的日文假名排列起来，让它们组成一个个短语。由于游戏中收录了大量的生僻词汇，所以有时一些不经意的排列常常会带给大家惊喜。对于国内玩家来说，玩这款游戏可能会比较吃力一点。不过如果你已经有了一定的日语基础，那么利用它来进一步扩展自己的词汇量也是不错的选择。

对应触控操作

NDS版的本作将会对应触摸功能，玩家可以用触控笔来移动一个个假名，让它们组合成词汇。组合出来的词汇会在NDS的上屏显示出来，非常直观。



用连锁来赚高分

一连锁
二连锁
三连锁
四连锁

一次性组合出多个词汇就可以达成连锁，连锁达成后取得的分数会得到大幅度提升。

与GBA版联动

《文字解谜大辞典》曾经发售过GBA版。与很多同时有GBA和NDS版的游戏一样，只要将本作的GBA版卡带插入NDS主机后启动NDS版，那么NDS版的本作将会有一些小特典。不过特典的具体内容现在官方还没有公布。



文 软饼干 美编 咕噜

SOCOM U.S. NAVY SEALs FIRETEAM BRAVO 2

PSP 海豹突击队 火线小组2
SOCOM: U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2

◆SCEA◆ACT◆2006年11月7日◆美版
◆1－16人◆832KB◆39.99美元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：13岁以上

2005年10月份推出的《海豹突击队 烽火战歌》凭借着完善的线上对战模式在欧美市场取得了不俗的成绩。如今作为系列续作的《火线小组2》也依旧保留了这一良好的传统，在游戏发售后仅数日，官方服务器在线人数已达千人。在国内，由于硬件软件的限制无法使每个人都体验到在线对战的乐趣，不能不说是个遗憾啊。值得庆幸的是本作单人故事模式也同样精彩，下面就来体验一下海豹突击队员们的战斗生涯吧。

菜单说明

伴随着激昂大气的游戏主旋律，玩家首先进入的是游戏主界面（MAIN LOBBY），这里有5个游戏模式的选项，分别是单人模式（CAMPAIGN）、网络多人模式（INFRASTRUCTURE）、局域网模式（AD HOC）、奖励菜单（EXTRAS）和档案菜单（PROFILE）。

进入单人模式界面（CAMPAIGN LOBBY）后选择任务地图（OPERATIONS MAP）就能查看任务名称、区域地形、任务指标和任务目的。选定好所要执行的任务后，系统会让玩家选择该任务的难度，任务难度分为4种。

Ensign	简单难度
Commander	普通难度
Admiral	困难难度
Elite	精英难度

▶在地图中会出现由SPECTER领衔的Fireteam Alpha小队的身影，其实A、B两队都在同一个块区域中执行任务。只不过A队活跃在PS2版中，B队活跃在PSP版中。

任务界面

在任务界面（MISSION LOBBY）下能看到4个子菜单，分别是任务简报（MISSION BRIEFING）、相关资料（INTEL DATABASE）、战斗人员整备（ARMORY）以及出击指令（DEPLOY）。其中的战斗人员整备（ARMORY）是一个非常重要的项目，在里面可以对队长SANDMAN以及三名队员进行战前整备。另外按△可以进入选项菜单（PROFILE LOBBY），在这里可以进行一些最基本的设置。

武器整备界面



①主武器选择　⑤选择携带装备
②副武器选择　⑥攻击支援
③主武器附加部件选择　⑦物资支援
④副武器附加部件选择　⑧照相型望远镜

战地操作

游戏的操作比较复杂，玩家可能会被这些组合按键给弄糊涂，各种组合键的搭配需要花费一点时间才能熟练掌握。个别按键的作用有好多种，区别方式一般分为轻按和长按。另外笔者强烈推荐"Free Look"这个操作模式。

滑杆↑	前进
滑杆↓	后退
滑杆←	视点左转
滑杆→	视点右转
L+滑杆	锁定面对方向进行移动
滑杆↓+□	快速转身
R	武器自动锁定目标
○（轻按）	呼出同伴指挥界面
○（长按）	指挥同伴移动至指定地点
×	射击
□（轻按）	开门／近身格斗／铐住敌人／帮队友治疗
□（长按）	更换弹匣
△（轻按）	蹲下／趴下／起立
△（长按）	切换主、副武器
→	自由视点模式（开启后可以自由控瞄准器的位置，配合L可以进行移动）
←	切换武器的射击模式（单发或是连射或是其他附加装置）
←（长按）	进入装备快速检索界面，可以快速更换所需装备
↑	进入狙击模式
↓	退出狙击模式
START	暂停
SELECT	查看任务和地图

武器检索菜单



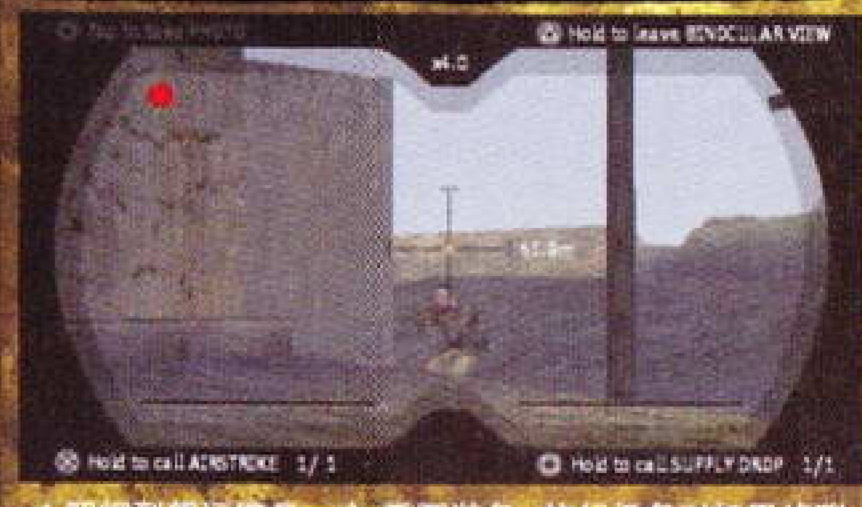
▲快捷的武器选择界面，每样装备都对应一个按键，点击相应的按键便可以选择想要切换的装备。

狙击模式



▲按住R可以使准心精确移动，按↑或↓是放大和缩小镜头。

望远镜模式



▲照相型望远镜是一个重要装备，执行任务时如果侦测到可拍照的物体时，屏幕上会闪绿灯，这时架起望远镜就能进行拍照了，按○是拍照，↑或↓是放大和缩小镜头，长按×是召唤轰炸机，长按□是空投补给物资。

名词解说

任务模式

本作采用了非固定关卡的任务模式，玩家可根据自己喜好来安排任务的顺序，不过某些任务必须得先完成特定任务后才能开启。任务中自己阵亡、队友阵亡、误杀平民或潜入失败，只要犯了其中任何一项都会立即导致任务失败，只能重新开始任务。另外进入已经完成过的任务中会发现场景中又换成了全新的任务，同时任务起始位置、任务目的、敌人部署位置等都会随之改变，既考验了玩家的灵活应对能力，又提高了反复游戏的可玩性，真是非常棒的设定。利用这个设定，玩家可以反复挑战这些已完成任务来赚取CE点数并提高LI值，以便购买或开启更为丰富的装备来继续新的关卡或是挑战更高难度的任务。

CE

CE全称“Command Equity”，进行每一个任务前系统都会给玩家一个最低的CE完成标准，在任务中每完成一个或大或小的任务后就能获得大量CE值。如果想要获得额外的CE值，就要看玩家如何发挥了，比如不杀死敌人而是巧妙地把敌人活捉就能获得额外的CE值。

LI

LI全称“Local Influence”，是玩家个人评价的简称，说白了就是威望值。LI的等级是依靠获得CE值来提升的，而LI又关系到各类特种武器的解锁，在武器选择画面内看到“LI Cost”标注的武器就说明需要获得相应的LI等级才能开启，而并非用CE购买。在执行任务时活捉敌人或平民就可以快速提升LI（LI Increased）。如何快速提升LI请看后文心得。

地图字母

在进行任务时几乎没什么解谜要素，只需按照地图指示来到目标地点触发任务即可，一般包括潜入调查、消灭有生力量等任务。目标地点的名称会以一排英文字母表示，这些英文字母没有实际意义，只是海豹突击队队内专用标注，用来提示行进路线的方位或者目标地点，比如CHARLIE就代表C点位置。

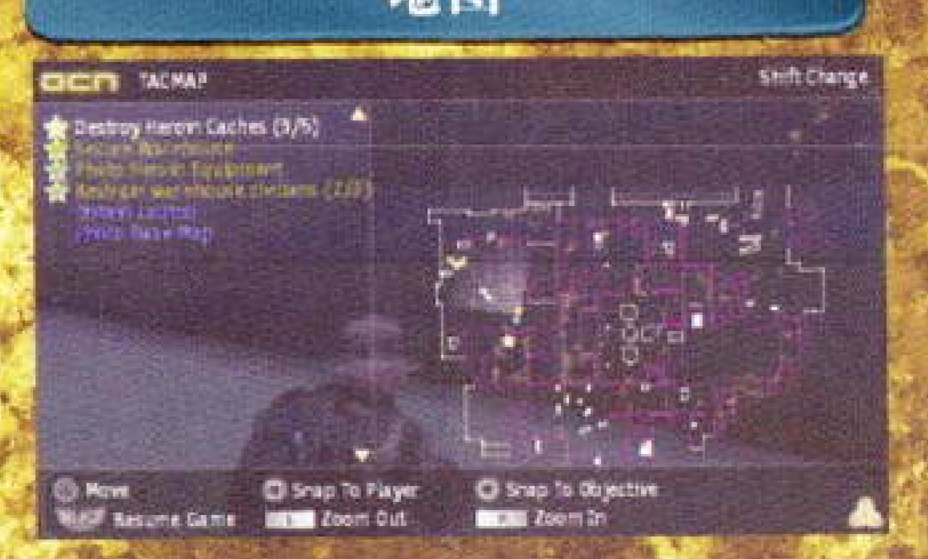


战斗界面



①雷达
②自己的名字
③队友的名字
④自己状态
⑤自身隐蔽值
⑥队友状态
⑦队友隐蔽值
⑧弹药数量

地图



▲在该界面下可以查看已经完成或尚未完成的任务名称，通过详细的地图可以获知自己所处位置以及目标位置。

协同作战

玩家在游戏中扮演的是Fireteam Bravo小队的队长SANDMAN。可能是为了最大限度地使画面保持流畅，PSP版《海豹突击队》不能像家用机版那样协同三名队友进行战斗，而是只能在三名队友中选择一个来进行协同作战。在任务进行时轻点一下○键便能呼出队友指令菜单，用十字键或是滑杆便可以移动选择这些指令，选定后按×键确定即可对队友下达指令。某些地方必须要让同伴进行操作才能解开，比如拆除或安装炸弹。如果队友不慎受重伤倒地不起，一定要在其喘息的时间内进行治疗，不然就会导致任务失败。

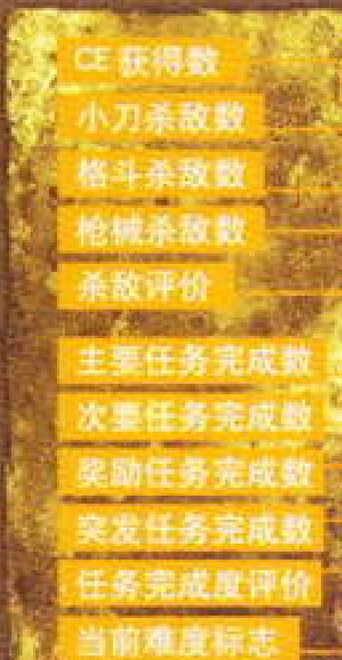
队友姓名	默认装备	评价
WRAITH	M4A1	战术作战专家，绰号“幽灵”。
BRONCO	M60E3	重型机枪手，火力强大的家伙。
LONESTAR	SR-25	狙击高手，绰号“孤星”。

①移动到指定地点
②战术
③小范围内提供火力掩护
④投掷
⑤主动对可见目标进行攻击
⑥只可反击
⑦跟随
⑧原地待命
⑨手雷
⑩烟雾手雷
⑪震撼手雷

对友指令菜单

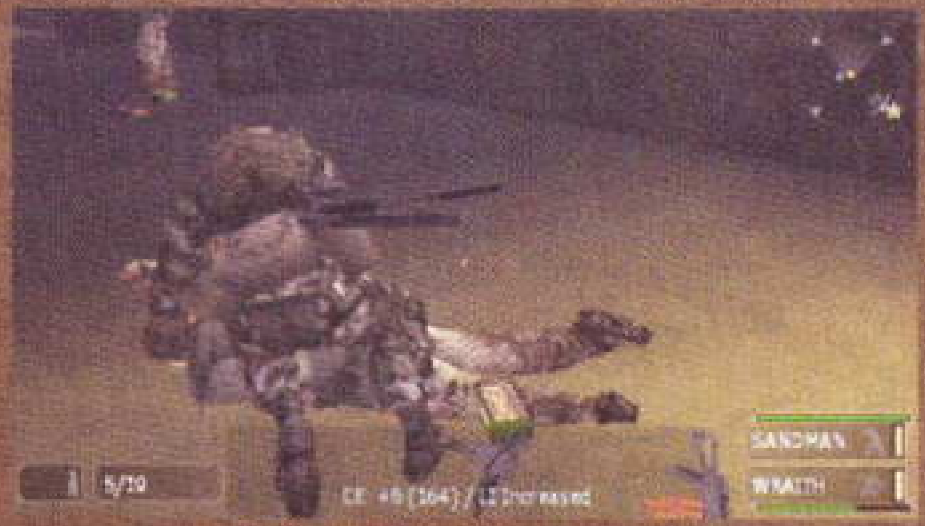


游戏中共有A、B、C、D、E、F五个评价等级，除了任务失败会获得“F”的评价外，其余就按照玩家在游戏中的表现来评价。评定范围分为四块，具体请看下图。



战斗心得

上面介绍了这么多，现在就以笔者的经验谈谈战斗心得吧。首先枪械的选择上一定要以射程远，稳定度高为首选，比如M16A2、M4A1和SFCR-LW就符合以上几个特性，而且这几把枪都可以加装高倍率狙击镜头“VARI SCOPE”(镜头倍率高达8倍)和高级消音器，所以就以射程和稳定度来说已经可以媲美狙击枪了。所以如果你不想被蜂拥而上的敌人给淹没的话，还是放弃使用狙击枪改选用射程、稳定性都差不多的步枪吧。



▲对付敌方的VIP最好采用活捉战术。

想要获得额外的CE值或快速提升LI就要选用特殊的副武器和雷系装备，副武器首选非致命性霰弹枪Less-Lethal M4-90，这把枪初期就能选用，而且非常适合空间狭窄的室内使用，在中距离范围内一发就能把敌人打翻在地，一般连续开个三四枪，敌人就会举手投降了。雷系装备运用方面就更有讲究了，听说过名为M7-A3的催泪弹吗？这个东东的有效范围不但广，还具有贯穿建筑的效果，一般往有敌人的屋子里扔一颗M7-A3，不但这屋子里的敌人会被熏得投降，楼上楼下前庭后院处的敌人也会被催泪烟雾所波及，实在是非常强悍的雷系装备。任务时记得往自己和队友身上挂几颗。



▲一颗M7-A3使一屋子的敌人乖乖投降了，呵呵！

武器选择好后投入战场就看玩家的操作水平了，笔者选用“FREE LOOK”模式，配合L键就能达到比家用机双摇杆操作还要优良的手感，按住L键就能移动，松开L键就能在原地进行瞄准，非常灵活便捷。最后再说下行动姿势，游戏中有站立、半蹲和趴下三种姿势。站立时很容易暴露自身，而趴下移动又太缓慢了，所以一般进行搜索时保持半蹲的姿势比较好，配合R键还能进行更为隐蔽的快速潜行。



文 软饼干 美编 咕噜



PSP 极品飞车 卡本峡谷 城市争霸

Need for Speed Carbon, Own the City

◆EA◆RAC◆2006年10月31日◆美版
◆1－4人◆160KB◆39.99美元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：全年龄

饼干我很喜欢美式赛车游戏，比如《火爆狂飙》和《湾岸 午夜俱乐部》。老美出品的赛车游戏向来都讲究"火爆"两字，不弄你个眼花缭乱就誓不罢休。作为《极品飞车》的续作，本作不仅融入了《极品飞车 地下狂飙》和《极品飞车 最高通缉》两款杰作的众多经典要素，还在保留前作风格的基础上，加入诸多新要素，将更引人入胜的故事和更具挑战性的城市飙车大战展现在玩家面前。



游戏模式简介

快速游戏（QUICK PLAY）

快速比赛模式（INSTANT RACE）

在该模式下比赛时所有的设置都由电脑帮你搞定，包括比赛赛道和所选车辆都由电脑随机抽取，你只需要连续按两下×就能快速进入游戏了。十分便捷。如果你想在空闲时间内锻炼一下车技或是怕被他人不小心覆盖掉你完美的存档就拿这个模式来开刀吧。

车队竞技模式（CREW RACE）

该模式与快速比赛模式的区别在于可以选择比赛路线和比赛车辆，并且比赛时有同一车队的同伴参与，不过性质上还是属于训练模式。

单人竞技模式（SINGLE RACE）

该模式与自由比赛模式类似，最大区别在于比赛时没有同伴参与，只能凭一己之力来完成比赛。

联机模式（MULTIPLAYER）

局域网联机模式（ADHOC）

在局域网范围内进行最多为4人联机的模式，比赛开始前可以对比赛类型、比赛路线、路标、圈数以及是否开启电脑车辆等进行设置。

网络联机模式（INFRASTRUCTURE）

直接上EA的官方服务器进行线上比赛，在这充满激情的比赛中，与你比拼车技的可能就是来自大洋彼岸的美国车手。加油啊！

车队档案（MY NFS）

记录着玩家的光辉战绩以及队友的档案。

影音中心（EA MEDIA CENTER）

很具有EA特色的一个选项，进入里面可以欣赏到游戏中的所有背景音乐和过场CG，玩家可以按个人爱好来开启或关闭自己想要听的音乐。把喜欢的背景音乐开启，把不喜欢的背景音乐关闭。

游戏操作

滑杆	控制车辆方向
×	油门
□	刹车 / 倒车
○	召唤同伴 1
△	召唤同伴 2
↑	切换驾驶视点
↓	后视镜
←	控制车辆方向
→	控制车辆方向
L	氮气加速
R	手刹



SELECT	车辆复位
START	暂停

城市争霸(OWN THE CITY)



▲在该界面下按○可以查看隐藏箱子的收集情况。

经过一段略带悲伤的开场CG和三场具有象征意义的飙车比赛后，我，也就是本作的主人公，终于赚到了刚够买第一辆赛车的钱，购买好赛车后便能正式进入本作的主线模式。进入后会发现这里就是自己车队的大本营了，先别急着上路寻找仇人，让饼干先来介绍一下该界面下的各个选项。

城市地图(RACE MAP)

映入眼帘的一幅全城的路线图，整个地图被分成许多小块，一眼就能看出那是不同车队的势力范围。我现在能进入的区域只有一块，那块地图上有个陌生人的头像，很明显那人就是这条街的BOSS，想要挑战他先要经过一系列考验才行。



名称	内容	说明
CIRCUIT	漫游模式	比较正规的地下飙车比赛模式，最先跑完全程的就是胜利者。
SPRINT	胜者为王	谁先到终点谁就是胜利者，纯粹的速度赛。
LAP KNOCKOUT	淘汰模式	每跑一圈就会淘汰掉一名处在最后的车手，坚持到最后的就是胜利者。
ESCAPE	逃亡模式	按照GPS雷达的指示，在限定时间内到达目的地，同时半路会有敌车前来阻止你。
DELIVERY	运输任务	两组车队相互竞争的模式，先到达目的地的车队就是胜利者。
CREW TAKEDOWN	破坏模式	纯粹的破坏模式，必须在限定时间内撞毁一定数量的敌车才算胜利。

由于我在人家的地盘上太惹眼了，罩着这条街的BOSS当然也看不下去了，终于现身，准备前来教训我一下。与他进行一番苦战吧，要相信自己的实力。击败这位BOSS后，他居然被我的车技给彻底折服了，非要来我车队协助我寻找仇人。看他那么诚心，而且技术也不差，就勉强收入帐下吧。以后就是按照这样的程序去踩别人的地盘：先去别人地盘上参加各种比赛，达到一定条件后就能挑战BOSS了。

漫游城市(START FREE ROAM)

在别人地盘上争累了，仇人的具体下落也没打听到，那就换换心情吧，独自一人开着心爱的跑车漫游一下整个城市吧。发动机还没开热呢，路上居然杀出了好多警车。原来老子飙车成习惯了，一不小心就超速了。不过这些警车哪是我的对手，该是我表演车技的时候了！



▲警车出现后要时刻注意屏幕下方的气槽动向。

Tips 对付警车有两种方法，一种是依靠武力解决，那就是驾驶自己的车把警车全部撞坏为止，(－ －) 由于警车数量众多，如果一不小心被堵住就会被抓，所以在游戏初期自身拥有的跑车性能不是很优良的情况下不建议用这个方法。如果你不信邪非要真要斗一斗的话就选择道路比较宽阔的地方进行吧。另一种对付警车的方法就比较简单了，那就是一个"跑"字，在被警车围追堵劫前杀出一条血路，甩掉所有警车后你也就安全了。

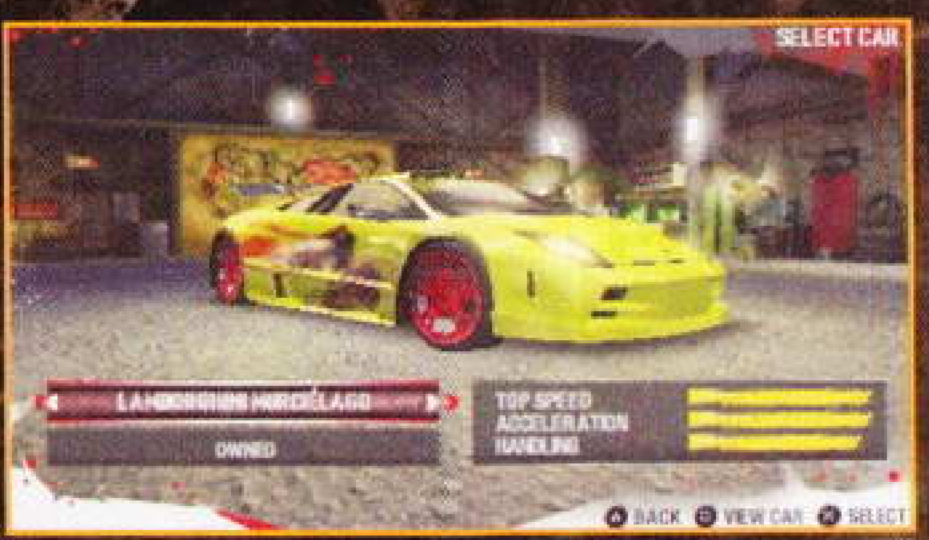
刚摆脱掉警察的骚扰，半路又出现了一辆陌生的跑车，它在经过我的时候闪了几下车灯。原来由于我刚才的精彩表演，使得自己的威望值在不知不觉中就得到了提升。战就战吧，反正他也不是我的对手。

Tips 与半路出现的对手相遇时只需按↑就可以进入决斗模式了，内容与CREW TAKEDOWN差不多，就是撞车。在限定时间内撞毁一定数量的敌车即可。由于敌车也不是撞一下就坏的，所以撞车时不要直直地对着车屁股撞，这样最多只能损伤它一点皮毛。最好的方法就是开车差不多与敌车平行时，猛地一把方向扫向对方车辆，能一下把敌车被撞歪，然后凭借惯性便能把敌车给踹至抛锚。



我的车库 (MY CARS)

作为一个车队，当然也会拥有自己的车库。由于上次我击败了其他街区的几位车王，所以我现在就可以购买到最新款的跑车了，不过价格嘛……待我再去参加几次地下比赛再说吧。在车库内，我可以按照自己的意愿随意改造自己的跑车，我想怎么改造就怎么改造，不过就目前来说，有些汽车零件似乎还没能搞到手，等我多击败几个BOSS再说吧。



▲车辆的性能参数分别是最高时速、加速度和制动质量。

汽车外观改造（VISUAL PARTS）

改造项目	名称	说明
BODY KITS	车型改造	按照跑车种类的不同，大致分为3种样式
SPOILERS	加装尾翼	16种跑车尾翼供你选择
HOODS	车前盖	可以更换为碳素纤维材料的车前盖
VINYLS	车身喷绘	37种花纹图案供你选择
RIMS	轮胎样式	46种轮胎样式供你选择
TINT	车窗玻璃	19种玻璃颜色供你选择
PAINT	跑车涂料	可以改变车身和轮毂的颜色
CREW TAG	车队标志	喷绘车队标志的选项，有4种喷绘方案供你选择

汽车性能改造（PERFORMANCE PARTS）

改造项目	名称	说明
ENGINE	发动机	汽车的心脏，关系到车辆的主体性能
HANDLING	制动系统	关系到车辆的转弯质量以及刹车灵敏度
CHASSIS	底盘	关系到车辆的结实程度
TURBO	涡轮增压系统	关系到车辆的瞬间加速能力
NITROUS	液态氮气加速器	经典的装置，能瞬间提升赛车的速度并保持一定时间

我的车队（MY CREW）

作为车队领袖，我有权管理车队中的任何事务，包括车队标志的选择，我的目标是让全城每条街道上都贴有我们车队的标志。“大哥哥，你们车上的标志好漂亮啊，我以前从没见过。”（－ －b）好了好了，不提标志了，反正我们的车队已经名声在外了！“请问这里是Limp Bizkit车队吗？我到处打听才找到你们的汽车改装厂，这是你们预定的汽车零件，请签收。”（T ∧ T）那下面来谈谈我那些技术一流的手下吧，那些家伙可不是好惹的，发起飙来连我都敢撞……

队友系统

游戏中一共可以招募21名队友，说是队友，其实都是我的手下败将，不过他们的某些特殊技能确实是我所需要的。从技能上来看，大致就分为3种，分别是打手（BRAWLER）、引导者（DRAFTER）和刺客（ASSASSIN）。“打手”的特技是撞车，在团体比赛中，如果有哪个嚣张的家伙敢跑在我前面，我就会召唤出金牌“打手”来料理它。“引导者”能提升我赛车的速度，召唤出“引导者”后，它会处在我前方替我挡住迎面而来的空气，而我就在它的屁股后面跟风驾驶，由于空气阻力减轻了，所以就能很轻易地提升自车的速度。“刺客”就比较卑鄙了，喜欢跑别人车前撒钉子，这招实在是太阴险了，有时候我都觉得不好意思。问我为什么不喜欢用刺客？那是因为这些钉子有时候会扎到我……

Tips 队友的最高技能等级为3级，技能经验通过团体比赛来获得，由于团体比赛时只能有两名队友协助，所以在比赛开始前要预先设定好上场队员。另外有些特定的人物就算收入帐下也不能马上使用。怎么会这样？原来是自己的威望值（RESPECT POINTS）不够高，提升威望值的方法就是前面所介绍的摆脱警察追捕或者在大街上与别人斗车技，这些都能大大提升自身的威望值。

收集要素

在城市的各个角落里放置着30个不起眼的木头箱子，找到并撞破这些箱子便能获得一定数量的钱和开启一些游戏原画，当然最主要的是这些箱子关系到整个游戏的完成度，所以玩家们在漫游城市的时候也不妨留意一下这些摆在狭窄道路边的箱子。

成为传奇车手的要诀

关于赛车的起步也是老生常谈了，但想必还有玩家保持着在还没倒数完就把油门踩到底的习惯，认为这样一开始起步就不会吃亏。其实这种做法是错误的，由于引擎处于高速运转的情况，赛车起步是非常慢的，在现实比赛中也不可能以这种方式启动赛车。正确的做法是通过有节奏地点油门，让赛车引擎转速处于一个不高不低的状态，在这种情况下一到倒数结束，马上就可以全力踩下油门了，此时车子的加速度反应会非常快，从发动机那传来的“欢畅”声音就能知道。



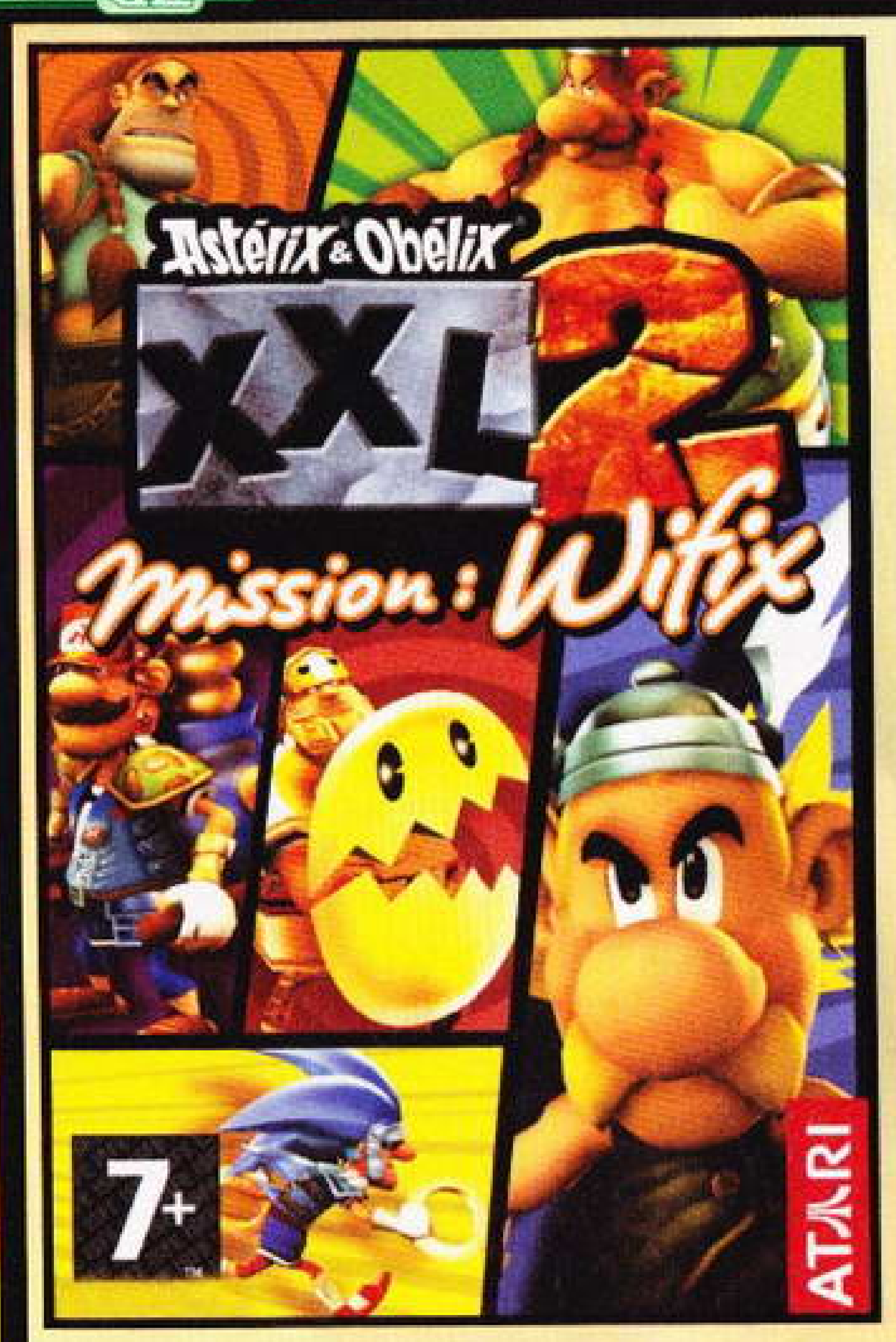
接着说说游戏的过弯技巧，关于“《极品飞车》系列”的操作相信各位比我还熟，什么完美起步拉，漂移拉，这些都是小意思。本作中有一个漂移的快捷键“R”，R键的作用相当于手刹，原理就是利用手刹来让后轮强制停止转动，然后在前轮改变方向



的同时，汽车依旧保持着惯性运动，这便是传说中的漂移了。当然所驾驶的赛车速度也会骤降，所以在与一些高级跑车比拼的时候要慎用。一般大角度的弯口使用松一松油门的战术即可，只有在90度甚至角度更小的转角处适时地拉手刹进行漂移急转会比较好。

一般掌握了起步和漂移技术外就没什么可说的了，加上有厚道的队友帮忙，只要在路上不犯什么错误，一路领先的话，比赛的胜利基本就是你的了，万一落后的话就看情况吧，落后不是太多就继续追，落后太多就重来吧，毕竟电脑也不是吃素的。比赛不光比的是技术，同时也要比赛车性能，及时改装和购买新赛车也是保持胜率的秘诀。不过当玩家获得本作中最好的兰博基尼跑车时，差不多也该天下无敌了。

文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜



PSP 美丽新世界 XXL2

Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix

◆Atari◆ACT◆2006年11月17日◆欧版
◆1人◆192KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

宇宙终极无敌猥琐游戏《美丽新世界 XXL2》来了，要知道本作的同名电影可是法国历史上耗资最大的一部影片。如今的游戏版也不含糊，不仅画面绝属一流，更是在搞笑上做足了功夫，毫不留情地把许多日美游戏厂商的游戏都恶搞了一番，令人捧腹大笑。那么，走过路过不能错过，让我们一起来享受这股KUSO风暴吧！



阿斯特利斯篇

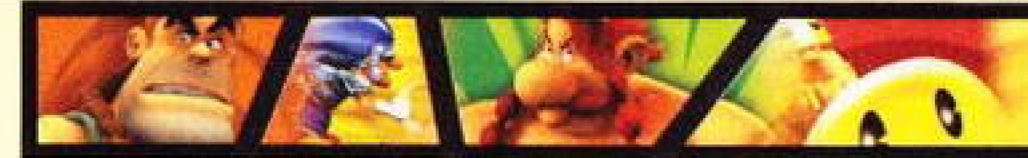
啊哈！你们好，我就那个是传说中最具有智慧的高卢英雄阿斯特利斯（Asterix）了。什么？你没听说过我的名字？那一定听说过那部法国历史上花钱最狠的电影《美丽新世界2》吧！什么什么？还是没听过，有没有搞错，虽然你日剧、韩剧、好莱坞的电影都看过一点点，但法国动漫电影文化好歹也得研究一下吧，那可是艺术啊。算了，今天还是免费给大家补补课算了。

我和我弟弟奥贝利克斯早在45年前就已经轰动过法国了。当时有个叫高西尼的漫画家创造了我们，漫画的名字就叫《阿斯特利斯和奥贝利克斯》，我们的影响力甚至能与著名的《丁丁历险记》相媲美。故事讲述了法国人的祖先——高卢人的冒险经历。大概是因为我们长得太“帅”了，大伙的审美观和幽默观还一下子接受不了吧，所以我们没受到热烈的欢迎，实在是太遗憾了。

我比我弟弟稍微帅那么一点点，比他瘦又没他那么高。浓缩是精华，你懂不？我的IQ曾经一度达到了201，比《火影忍者》中的鹿丸还高了那么一点点。偶弟弟就傻多了，又肥又胖，真担心他找不到对象。人们都说我们兄弟长得很像，口胡！你看我们哪里像了，我要去做DNA亲兄弟鉴定……

基本操作	
十字键	控制人物移动
滑杆	变换游戏视角
×	跳跃（可进行二段跳）
□	攻击
△	抓取
○	飞身猛踹
R	换人
START	菜单选项
SELECT	显示人物状态

上面所罗列的只是我们兄弟最基本的操作方法，其实通过几个按键加以组合后还能形成更强的招数。那玩意叫么来着，对！叫连续技。下面就由我亲自给大家讲解一下。



连续技详解

NO.1 兄弟落地式

按键操作：○、×/○、○、×

大叔落地式的使用方法很简单，只要跳起按×就可以了。俗话说的好，跳得越高砸得越狠，（路人甲：是摔得越惨吧……）所以二段跳落地式当然比一段威力大了。如果从高台上往下跳的话，威力不打折，还附带小范围晕旋效果，能够打碎特殊地板，多实惠啊。而且牛顿说得好，物体在自由落体运动中，质量和动能是成正比的。所以，要叫我那胖弟弟来砸，当然会比我狠。那个站在角落里的大婶，对！就是你，你说奥贝里克斯的动作像某个贪财的大叔？这个嘛……

NO.2 兄弟猛抓式

按键操作：○、△

首先使用○飞踹把敌人踹晕了，再按△抓起敌人。这时候我就会把它们当皮绳一样在头顶上甩，虽然威力不高，但没有哪个家伙敢靠近我们了。当然我体力也有限，甩个十几圈我也要抽筋了，就随地扔了吧。（某花花草草：抗议！你砸到我们怎么办！）

NO.3 兄弟猛投式

按键操作：○、△、□/○、△、△

下面几招都是以兄弟猛抓式为基础的，用刚学的术语来说就是“派生技”（聪明吧，IQ201可不是盖的哦）。这招的好处就是可以把敌人迅速投出100码之远，就算他能活着回来也得猛跑半天，运气好的话还可以当保龄球砸死几个罗马人，真是一举两得。另外还有给这个技能专门设定的肉弹模式。

NO.4 兄弟饭纲落

按键操作：○、△、×

这又是我们的另一个独门秘技，传男不传女的。（隼龙：这年头盗版那个猖狂啊！）此招一直以凶狠著称，不但能把敌人砸个稀八烂、瞬间死亡不留痕，更附带360度大范围冲击波，被围攻的时使用真是再实用不过了。

NO.5 兄弟猛抽式

按键操作：○、△、○

听说过人棍，没听说过人鞭吧。在我们的世界里，敌人的柔韧性可是一流的。使用这招就可以把敌人当鞭子拿在手里抽，被抽到的，不管男女老幼统统昏迷（杂兵：废话，谁看到鬼不会被吓晕过去啊），真是相当好用的一招。



▲能看见“马里奥”大叔在哪里吗？嘿嘿

NO.6 兄弟协力式

按键操作：○、△、R、不停地按□

谁说我们打架都是分开行动的，其实我们兄弟是一条心的，只是平时不显露出来罢了。在一人使用猛抓式的时候按R换人，敌人会被甩到空中，整个世界的速度也突然变得好慢好慢（尼奥：不是学我独创的子弹时间吧），一般跳起来按□攻击就能粉碎敌人。

NO.7 合体奥义火焰球

按键操作：×、□、○、×、不停地按□

哦呵呵，终于该是拿出必杀技的时候了，当我喝了绿色的无敌酒之后，就能使用下面这三种合体奥义。当然，前提是必须先学会啦。此招火焰球的奥秘就是把自己当成史莱姆般黏液状物体，融合到偶弟弟体内，把他身上的查克拉以火焰形态释放，在外围形成球状保护膜。不停按□还能继续扩大查克拉的实体范围，毁灭周围的一切敌人。（路人乙：太深奥了，在叨咕叨咕啥啊……）

NO.8 合体奥义陨石雨

按键操作：×、△、×、△、不停地按□

噼哩啪啦！天上下火球了！第二招奥义的演出效果明显比第一招要帅许多。但是这命中率也太低了，半天砸不到一个敌人，还没前面几招实用呢。告诉你个秘密，在上面吐火球的是《FF》里著名的召唤兽，最近可能视力出了点小问题，就原谅它一回吧。

NO.9 合体奥义雷鸣闪

按键操作：×、□、△、○、不停地按□

打雷啦！下雨收衣服啊！终极无敌的秘奥义终于登场。即时演算而成，效果极其华丽，简直能用震撼来形容。用它来秒杀敌人绝对有小题大做的嫌疑。喂！云上面的宙斯大人，投闪电时瞄准一点啊！

好了，介绍了那么多技能，我也累了。剩下的时间交给我弟弟了，由他来向你们继续讲述这个游戏的精妙之处。别走开，广告之后更精彩！

奥贝利克斯篇

各位读者好，俺的名字叫奥贝利克斯，俺虽然长得胖，但是俺不傻。难道长得胖也是一种罪过吗？在这个物质生活和精神生活都很丰富的年代，俺这丰满的体形不知道迷死了多少纯情的翠花……（台下倒了一大片）。好了，俺们还是说正事。



▲猜猜他们都是谁？



话说俺那天正在睡觉，突然有一个卫兵跑过来让俺赶快去趟宫殿。我当有什么事呢，和俺哥大老远跑去一看，原来是那修茅房的技梅侯比斯让俺去埃及造一座金字塔。金字塔是嘛玩意儿，俺没见过，估计是可以吃的。总之听那埃及的女皇帝说了，三个月内造不完是要拖去喂鳄鱼的。你知道鳄鱼吗？那家伙吃东西可都是活吞的，要是把俺整个吞下去还不得活活撑死啊。不行，俺们村长说了，要保护珍惜动物，所以俺就只好和俺哥一起上路了。做俺们游戏的人可真够敬业的，俺一直想问他们是怎么把场景整那么美的。你看那些绿树红花、小桥流水、巨大的场景和精美的建筑，强到没话说了。惟一的缺点是在换场景的时候，俺要对着一张好看的图片和缓慢移动的进度条发半天呆，好在每个场景的地方都挺大，不会让人家太抓狂。



好不容易到了埃及，那个打牌老是出老千的恺撒又派了个长得相当难看的肥男版劳拉来和俺们玩《古墓“厉”影》。没想他一来就是大手笔，花老鼻子钱到处挖墙角，杂兵除了自己本家的新演员，其他一律用大牌，搞不到授权就随便请个大叔化装代替，从《阳光马里奥》到《索尼克》到《吃豆人》到《街霸》，一下就横跨了4个日本公司。别急，差点把《雷曼》给漏了。比如俺万年敬爱的马里奥大叔，甚至连喷水器都没拿下，只是稍微变猥琐了一点，就直接拿来充杂兵。从主角一下降到死跑龙套的，给人的打击也太大了吧。你不知道俺每打他一下都是那么“心痛”吗？抢他人也就算了，还抢他的水管，里面黑漆漆的，不是为了拿钥匙我才不钻进去呢。再来说说给俺们带路那家伙，经常莫名其妙冷不丁就从天花版上窜下来吓人家一下。这还不是关键性的问题，你看他头上戴那台疮，咋整得和《分裂细胞》里的山姆·费舍尔一样。还有给俺们解谜，炸墙的那些炸弹，俺其实早看出来有鬼了，分明就是炸弹人的头嘛。那些跳板更猛，直接就是那蓝色暴走刺头儿游戏中专用的。最恐怖的还是那个月黑风高的夜晚，俺和俺哥偷偷跑到人家屋顶上，嘿，没想到墙壁上竟然出现了《致命格斗》的“萎狗”。吓得俺直喊：“不要杀俺，俺是种地的！”



▲墙壁上的《致命格斗》LOGO。

虽然场景比较大、路程比较远，但一般那些挡路的机关都不是很难。人说“男女搭配，干活不累”，俺们哥俩搭配，也没什么大问题。比如遇到狭窄的缝，一定让俺哥过，遇到蓝色的大炮，就只有俺摆

个POSE牺牲一下了。其实，有个地方俺不爽很久了，俺哥舒舒服服在上面坐缆车的时候，竟然要俺在下面按□拉绳子牵着走，人品不好时还必须再按□放开绳子来单挑杂兵，真是麻烦。

俺们群挑敌人的时候，（新游戏时代的群挑就是两个挑一群！）一般目的只有三个。第一个是KO



掉所有出现在俺眼前的人，一般这种情况下屏幕右边会出现一个锁形标志，标志边上显示的数字就是俺还要杀的人数。第二个就是俺哥提到过的肉弹模式，对准红色靶星使用猛投把敌人甩过去就可以减少靶上显示的数字，减到0就算完。这种模式下敌人会不停地出现，俺曾经亲眼见过群众演员不够的时候，一个“马里奥”大叔被俺打碎了几十次依然顽强地站在舞台上，真想过去和他说：“同志！你辛苦了！”第三个是特定目标达成模式，比如打死占着机关的杂兵或者开启秘道什么的，这种情况下敌人也会无限出现，反正ACT游戏又没升级，能闪就闪吧，也帮游戏公司省点医药费了。连续打击敌人的话还可以让双手冒火，攻击力提高不少，但是前提是一直使用普通拳攻击。

忘记介绍这个游戏的特色系统了。在扁人的时候，只要看到屏幕左下角出现按键提示就表示有人孝敬俺来了，免费被俺打还提礼物来，真是不好意思哈。按照提示的攻击招式攻击头顶礼物标志的敌人就可以得到礼物了。有了这个系统，群挑的时候也好玩多了。

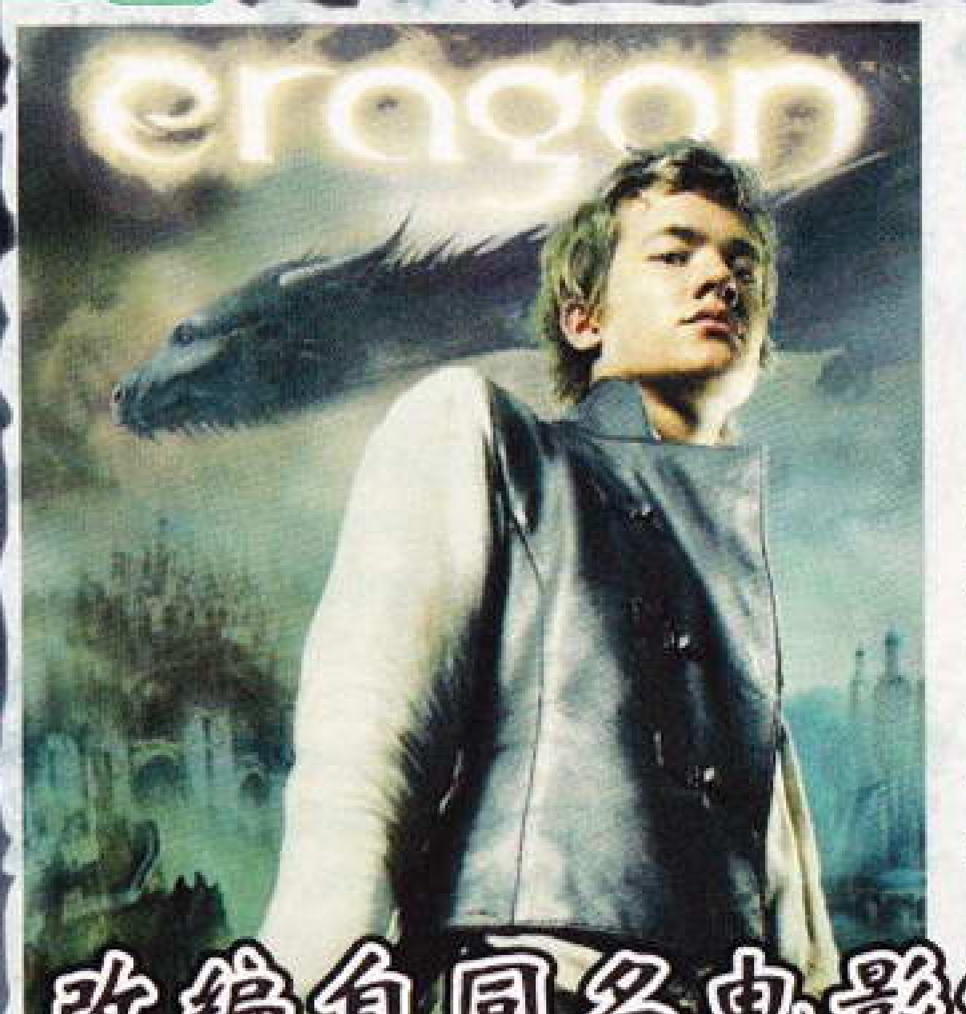
游戏里面可以帮助俺的道具一共也只有四类。铁头盔（包括普通头盔、高级头盔和白铁头盔）是俺们世界的钱，也不知道制作人是怎么想出来的，那么多头盔带在身上难道不重吗？有了钱干嘛，当然是赌博了。俺们最喜欢的就是老虎机了，血不够的时候可以花钱从里面摇出来，不同地方的老虎机摇一次所要花的钱也是不一样的。初期有1头（头盔的简称）1次的，后面几百头都不一定能摇一次的。赌博害死人啊，为了减少因为赔光家产所引发的社会问题，翻倍类道具的出现也是很及时的。翻倍类道具有10X、3X两种，顾名思义，在吃到这种道具的一定时间内，再吃到头盔就会有倍数的奖励。而且连续吃到这种道具还具有累积效果。第三类当然是动作游戏万年不可少的补血类，俺们一共有四块“盾牌”抵挡攻击，当它们都碎了以后就Game Over了，补充它们的方法有吃肉和换新的盾牌。吃肉的补血量比较大，在一些场景里你可能会看到有肉标记的小罐子，打它们就会有肉跳出来，每个罐子限打三次，不过基本够俺吃了。第四种是俺哥专用的无敌酒，估计是存放时间太长，都发绿了。怪不得俺哥每次喝完后力量和速度都要增加好几倍。喝酒最有用的地方是可以放合体奥义，那个扁人效率，比一个个打快多了。俺曾经想要尝尝这酒，但刚跑过去它就自动消失了，不会吧，俺满18周岁了啊！

再来谈谈BOSS战的问题，本作的BOSS战比较华丽，打法却和普通战斗差很多。就拿第一个BOSS来说吧，别看那家伙长得和猛牛似的，就算他每天喝一斤奶也只是个草包。先把他引诱到地上画有大圈的地方，再拉动附近的机关，等天上掉下个大沙包砸晕他的时候赶紧按照提示爬上他的背按□，然后那家伙会觉得怪怪的，站起来伸手去抓。废话，俺们农村来的从来没有洗脚的习惯，站他背上能不臭嘛。等胸口的圆形标记闪光后，马上二段跳＋□攻击就能轻松搞定一条命了。如果不小心失误，沙包用完了还没打死的话，就只好等待他发射单枚火焰弹了，那时候胸口也会闪光，只是危险系数比较大。



说了那么多俺也累了，回家睡觉前再侃几句。本作实在是很华丽的游戏，如果你对恶搞没有什么偏见，也不在乎自己最喜欢的游戏人物被改得面目全非猥琐至极，特别是别想什么名誉权和知识产权的话，那么这款游戏相当适合你的。游戏最大的不足还是在于战斗方面过于单一，也没什么技巧性可言。但从另一个角度来说，这一点也算是动作苦手们的福音了。6个地区，49个关卡让游戏时间有了保证。最后还是那句口号：“猥琐最高，KUSO王道！”





文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜

PSP **龙骑士**
Eragon

◆VU Games◆A·RPG◆2006年11月14日◆美版
◆1～4人◆384KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

《龙骑士》这款动作RPG是根据同名畅销小说《遗产三部曲》的第一部改编的、原著在风格上很像著名奇幻小说《指环王》。在电影即将上映前、VU Games公司在各平台推出该作的游戏版来造势。游戏本身并不太出彩，画面比较朴素，视角问题严重、BUG奇多、所以只推荐给喜欢奇幻风格或飞龙战的玩家们尝试一下。

改编自同名电影的另类动作游戏，让你过一把“龙骑士”的瘾

系统介绍

在一座传说的大山之中，住着一名叫伊拉贡(Eragon)的狩猎少年。一个偶然的机会，他拾获了一颗精美的蓝色奇石。没想到，这块石头孵化出了一条闪烁着熠熠蓝光的小龙，伊拉贡为小龙命名为“萨菲拉”(Saphira)。原来这条小龙是龙族的惟一幸存者，伊拉贡保护小龙却造成了整个村庄的毁灭，其中包括伊拉贡的双亲。为了复仇，他开始学习魔法、剑术、古语，并最终踏上艰辛的复仇之旅，向统治帝国的邪恶国王发起挑战。游戏就是以伊拉贡捡到龙蛋为开端。整个流程中，玩家要控制萨菲拉和伊拉贡进行冒险，过一把“龙骑士”的瘾。

基本操作	
十字键	切换伊拉贡的攻击魔法
滑杆	移动控制
×	冲刺
×、×	快速冲刺（需要消耗能量）
□（持续）	水平移动方式
□、□	快速180度转身
□＋×（持续）	垂直移动方式
△	投掷攻击模式
○	特殊动作／投掷攻击
L	伊拉贡攻击
R	喷火攻击
START	暂停

单人模式浅析

“时间之流无法拦阻。不管我们经不经得起时间考验，但我们会记得。失去的可能继续活存在记忆里。你听到的或许片片段段不完整，但你要珍惜它，若没有你，一切等于不存在。我现在给你一段被遗忘在梦境中的记忆。

以上就是游戏第一关开始前没有讲述的故事背景，原著的世界观非常庞大，仅仅凭借短短几关的故事模式是完全无法表达出来的。



大概是为了凑数增加游戏时间，制作者在每一个故事关卡的下面都增加了一个单人挑战关卡，每一个关卡还细分了许多小的挑战项目，其实，这些挑战项目只是竞技模式的单机版而已。在这些重复性极高的关卡里挑战，惟一的奖励就是那些为数不多的装备，实在是不太值得了。



故事模式全程都有流程提示，任务很简单，也没有什么解迷要素，一般都是打倒固定目标或保护人物和建筑，只要你能够熟练玩转竞技模式的话，故事模式自然也不在话下。最让人头痛的还是那些不时出现的BUG，比如第三关的最后一个任务，一旦死亡多次以后，所有的敌人都将停止移动，也无法杀死，流程将不能继续下去。投掷模式下物体的轨迹有时也相当诡异。更有甚者，当你在广阔无垠的天空中飞行时，竟然会莫名奇妙地卡死。总之，比起同是VG制作的电影改编游戏《指环王》和《哈利波特》来说，本作从各方面都显得差强人意。如果《遗产三步曲》的下两作也会改编成游戏，希望这种状况能够有所改变吧。

高级进阶——萨菲拉篇

“萨菲拉”是龙族惟一的后裔，具有强大的龙族力量，要操控它可不简单。如果在开头说了那么多的好话是在赞美原著小说的话，那接下来笔者就不得不抱怨游戏本身极其糟糕的操作了。在普通状态下，按×可以控制它的前进，连续按两下×就可以进行加速俯冲，但是会消耗能量槽，停止俯冲后能量槽会自己回复。在前进状态下如果不按□键，龙是不会停止的。由于游戏的攻击目标普遍不大，要想对它们进行精确定位，必须停下来使用□进入水平移动方式或按□+△进入垂直移动方式才可以，严重影响了游戏的流畅程度，原本乘骑飞龙时的速度感荡然无存。

萨菲拉的主要攻击方式有喷火、抓取和投掷三种。喷火攻击有过热的设定，当准星上半部分的过热槽满后就不能再继续攻击了，冷却时间为3秒左右。轻点R键的效果是释放一枚火球，长时间按住R则是喷射火焰，虽然有距离限制，但对于成片杀伤敌人或是桥梁等木制物体还是比较有效的。当接近较小的目标，比如动物、人类或是石块的时候在屏幕最上会出现图标提示，此时按○就可以进行抓取。如果是动物或是人类的话继续按○还能够将其吞噬来补充自身HP，这也是游戏惟一的补血途径（这个设定倒蛮真实的）。如果是较大的石块的话，按△进入投掷模式就能够投掷出去，在投掷模式下，地面会出现一个圆形的准星，一般用于摧毁敌方洞穴（也就是游戏中的刷敌点，如果不摧毁的话就会不断出现敌人）或者大型船只。打倒敌人后会出现白色的能量球，用于持续飞行的时候补充能量。其实这个设定完全是个鸡肋，游戏中一面攻击一面冲刺是几乎无法实现的，而且回复的能量又很少，还不如等待其自动回复来得简单。



高级进阶——伊拉贡篇

伊拉贡为了成为传说中的龙骑士，不仅要精通箭术和肉搏，还要学会各种古老的魔法。游戏中一共有5种技能，按十字键切换。所有技能都有弹药的限制。如果不足，可以通过杀敌或是在游戏的固定地点进行补充。下面就来分别介绍一下这些技能。

技能名称：普通箭

弹药补充量：20支／次

普通箭是最普通的，也是攻击力最低的技能。在攻击的时候，先要用滑杆对准锁定目标，然后按住L键，当出现的上下两个半圆重合的一瞬间放开即可命中，距离越远操作精度的要求也就越高，太远的话是无法攻击到的。另外该技能只对单个生物目标有效。

技能名称：火焰箭／能量箭

弹药补充量：20支／次

带着火焰的箭，操作方法和普通箭完全一样。但攻击中带有火焰属性，可以用来摧毁一些大型的木制可燃建筑，比如箭塔和房屋。能量箭威力和火焰箭相同，只是不附带火焰属性罢了。

技能名称：风暴弹／毒弹／能量弹

弹药补充量：5枚／次

这三种技能的攻击力都基本相同，只是附加的属性不同。操作方法也是锁定目标按L发射就可以了，最实用的是它们还带有跟踪属性。

技能名称：火焰弹

弹药补充量：5枚／次

传说中的古老法术，在所有技能中要数它最有特色了。按L发射后，游戏就转换成了火焰的视角，使用滑杆还可以对它进行控制，直到命中目标或是按L手动引爆。攻击威力非常大，对大型目标也有特效。（听起来好像蛮有意思的，不过实际操作起来就不那么有趣了。－－|||）

技能名称：防御疾风

弹药补充量：5枚／次

在周围造成一股能量旋风，能够挡开敌人所有的远距离攻击，是惟一的防御性魔法。但在战斗的时候的实用性也不是很高，原因很简单，当你手忙脚乱地应付着复杂的视角操作时，哪有工夫腾出手来回切换技能呢？

游戏中有空对空的飞龙战。除了用上面5种技能进行远程攻击外，直接跳到敌方龙背上进行肉搏也是一种高效率的战斗方式。在空中接近敌人上方，在屏幕提示的时候按○键就可以发动肉搏模式。此模式下按R是用剑攻击敌人，同时还需要使用滑杆保持平衡以防被敌人甩下去。当然，敌人也想快速干掉你，所以当他们跳到你飞龙的背上的时候就只能想尽一切方法把他们甩下去了，推荐操作是向上垂直加速冲刺＋转体180度，对付电脑已经足够了。如果刚好没有冲刺能量，还可以通过按R键进行肘部攻击，把敌人打落。打落后的敌人不会死亡，而是回到自己的龙背上。（这个设定给人的感觉简直和瞬移差不多，从来没看清楚那些人是怎么“掉”回去的，汗）

多人竞技模式详解



本作的竞技模式还是有些可玩性的，总共有10种不同的玩法。除了最普通的死亡模式外，龙图腾、主教抢夺等模式也很有意思，在故事模式中获得的装备也可以在这里使用。对战人数固定为4，不足的由NPC自动补充。在竞技模式菜单内选择“HOST”即可建立对战房间。在房间设定选项中，TEAMS选项比较特殊。这个选项只对应死亡模式、最后的龙骑士模式和龙图腾模式。在这三个模式中把该选项调整为“Free of all”即可实现4人乱斗的对战，而其他模式只支持2对2的组队战。值得注意的是，即使一个联机的朋友都没有，也同样可以开始竞技游戏的。

死亡模式（Deathmatch）

最传统的竞技模式，没有其他目的和规则，只要把对方打倒就可获得1分的积分。被打倒后，选手会马上在最初开始的地方复活，继续投入战斗，直到时间结束。

最后的龙骑士（Last Dragon Rider）

这个竞技模式来源于古老的传说，几名龙骑士的候选人为了变得更强，互相撕杀，最终留下来的那个人被授予“最后的龙骑士”的光荣称号。而在实际的游戏中，这个模式和死亡模式非常相似，惟一不同的就是一旦选手死亡后就不能复活了，直到最后只剩下一名选手，游戏才会自动开始下一轮比赛。

龙图腾（Dragon Totem）

古老的龙图腾象征着神秘的力量，为了祭奠它，各路选手们展开了一场声势浩大的比赛。在这个模式里，杀戮、毁坏敌方箭塔和食用动物都能增加一定的图腾积分，一定时间内得分多的那一方就能获得胜利。

霸权（Supremacy）

高塔上的旗帜代表这片土地的所有权，失去了旗帜也就失去了权利。利欲熏心的人们为了满足不断膨胀的私欲，不惜发动战争。而龙骑士们也就首当其冲成为了高塔的牺牲品。

在地图所提示的敌方或中立城塔上停留5秒种（屏幕上会出现倒计时提示），就可以把它占为己有，每占领一座城堡都能获得一定量的积分，积分最高的一方获胜。

统治者（Ruler of Alugaesia）

这个模式几乎就是龙图腾和霸权的结合体，毁坏敌方物品或是抢夺高塔都能获得积分。在各方面都做到最强，才是亚拉盖西亚帝国真正的统治者。

抢夺人质（Rescue the Maidens）

有时候武力不一定能解决所有问题，这时候就必须以人质来威胁敌人了。在这个模式里，玩家需要先打破敌方城堡上的尖顶，然后抓住一名少女带回自己的城堡，当然回来的路上千万要小心敌人的堵截，一旦受到攻击，人质会立刻死亡（竟然宁可杀死人质也不让他被敌方俘虏，真是残酷的战争）。抢夺的人数越多，就越有机会赢得胜利。

烧杀抢掠（Pillage and Burn）

龙骑士只是一种战争工具，它并不代表着正义。有时候，国王的命令就是一切，为了国王哪怕要牺牲无辜的生命也在所不惜。这个模式刚开始的时候，有一个阵营随机被设定为防守，而另一阵营则要想方设法用火焰摧毁敌方城堡附近的村庄。如果在规定时间内村庄被破坏，则进攻一方赢得积分，两方角色交换。反之则是防守方胜利。

屠夫的搜寻（Butcher’s Quest）

巨大的龙一天要消耗大量的肉食作为能量。而屠夫们的工作就是在龙骑士们战斗归来后好好奖励一下这些非同一般的坐骑。当然，食物的数量也是很有限的，有时候两个阵营的屠夫相碰，也难免会造成争夺。这个模式的任务就是尽可能多地将各种动物运到自己的城堡中去。如果不够的话还必须孤军深入到敌方基地抢几只出来。记住投掷前先按△发动投掷模式，要不然可就被自己的小龙吃了。哦，差点忘了，龙喜欢吃活的，食物要小心轻放。

竞技模式中还存在人物属性的设定，更换不同的装备可以变更这些能力值。它们分别是防御（Protection）、速度（Speed）、操作性（Maneuverability）、魔法（Magic）、武器（Weapons）。其中魔法指的是伊拉贡的技能攻击力，武器是指近身肉搏模式的攻击。一般推荐多装备些增加操作性的道具，这样在屠夫的搜寻、霸权等非战斗目的的模式中会有更大的优势，否则可能在定位减速的时候就死于非命了。

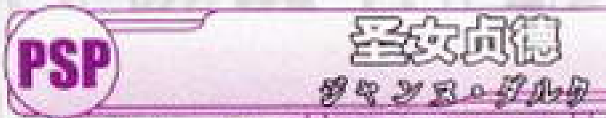


文 雷伊 美编 紫枫



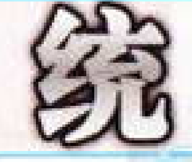
百年战争中悲剧英雄的幻想战记谭
Level5献给PSP的原创S·RPG最大作

也许是Level5已经意识到了自己在《银河游侠》中的发挥实在有失水准，所以这次的这款《圣女贞德》在系统方面显得异常体贴，就算是很多细节方面也考虑得非常周到。精美的画面、精致的系统、不错的剧情、坂本真绫、能登麻美子、石田彰……这款PSP上的原创S·RPG最大作有着足够多的理由让你将它放入自己的爱机中慢慢品位。历史上的贞德是一位可歌可泣的悲剧英雄，不过在这款带有戏说性质的游戏版《圣女贞德》中，她的命运则将完全交由你来掌握。



◆SCEJ/Level5◆RPG◆2006年12月21日◆日版
◆1人◆576KB以上◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系 统 篇




世界地图解说



1、地点图标

前往那里会出现选项，如果该处是目的地或者有自由战斗的话，按○键可进入该地点。

2、操作方法说明

显示在世界地图上的操作方法。

3、自由战斗图标

表现该地点有自由战斗，进入后会触发战斗

4、商店图标

来到该地点按△键进入编成画面后可购买物品。



世界地图操作简介

方向键	移动
○	进入地点
×	退出
□	显示下一个目的地
△	进入编成画面
R	按住后按动方向键可移动视点

编成画面



在世界地图上按△键后会进入编成画面，在编成画面中按动□键可以显示角色的详细状态，进入角色个人状态画面后按左右键可以翻页查看各项信息，按L/R键则可以切换查看的角色。此外，编成画面中还包含了如下内容：

装备

除了可以在此为角色装备武器、防具和技能石外，还可以查看目前拥有的道具。每位角色都有着各自擅长的武器，只能够装备一种特定的武器类型。

ショップ

如果在有商店图标的地点按下△键会多出这个选项，在这里可以买卖装备、道具和技能石。另外，卖出去的物品可以以双倍的价格重新买回来。

合成

游戏中期才会出现的选项。可以让蛤蟆帮你用两颗技能石合成新的技能石。一旦合成成功后，合成的方法会自动保存在合成菜单中随时查看。

セーブ/ロード

存储/读取游戏的进度。注意要养成不要将进入战斗后的存档覆盖之前进度的好习惯，以免碰到强敌时存成死档永远卡关。

オプション

包括三项。其中"环境设定"中可以进行游戏中语音、BGM音量大小等方面的设定；"ヘルプ"一项可以再次查看游戏过程中出现过的系统解说画面；"アニメ鉴赏"一项中可以再次观看游戏过程中出现过的过场动画。

战斗系统

在进入战斗后，玩家有机会进入编成画面帮同伴们整理装备。整备完毕后，玩家可以选择战斗中的出场同伴，按○键可以将同伴们配置在战场中的蓝色格子内。每场战斗均有固定的最大出场人数。

战斗操作简介

方向键	移动	□	画面缩放	R	视点右旋转
模拟滑杆	切换视点	△	切换可行动角色	SELECT	显示/不显示角色HP
○	决定	L	视点左旋转	START	打开系统菜单
×	取消/表示角色移动范围				

技能石

技能石在本作中的作用和武器防具等装备品同样重要。获得技能石的方法大致有几种：商店购买、战斗后奖励、技能石合成以及打败装有技能石的敌人(或从其身上偷取)。打败装备技能石的敌人后，玩家可以随机得到其身上装备的技能石，由于该过程存在着很大的随机性，所以在碰到拥有强力技能石的敌人时最好先备份个存档来凹取技能石。每位角色一开始最多只能装备3颗技能石，随着等级的提升，可装备的最大技能石数会提升，最多可同时装备6颗。技能石一共分为4种类型，具体如右：

武器技能(红色)

封入了各种必杀技的技能石，技能石中的武器形状代表必须能使用该武器的角色才可以装备该技能石。发动必杀技时需要消耗MP。

武器技能(紫色)

封入了潜在技能的技能石，技能石中的武器形状代表必须能使用该武器的角色才可以装备该技能石。只要装备后就会发动效果。

魔法技能(绿色)

封入了魔法的技能石，发动时需要消耗MP。

能力提升技能(蓝色)

能够提升角色能力，或使角色拥有附加能力的技能石，只要装备就会发动效果。

战斗画面解说




1.指令

显示战斗中我方同伴可执行的各种指令。

2.回合数

显示目前的回合数，每场战斗都有着限定的最大回合数，如果在最大回合数内仍然没有达成胜利条件，那么就会Game Over。回合数下方的英文用来表示敌我回合，Player Phase表示我方行动回合，Enemy Phase表示敌方行动回合。

3.高度

显示光标所在位置的高度，数值越大高度越高。

4.我方同伴的简易信息

显示我方同伴的简易信息，包括人物头像、等级、HP和MP的情况等等，MP会随着战斗中回合数的增加而回复。

5.敌方角色的简易信息

显示敌方角色的简易信息，包含的项目与我方同伴基本相同。

6.伤害预测

显示该行动中我方给予敌方的伤害值预测和受到敌方的伤害值预测。

系统菜单

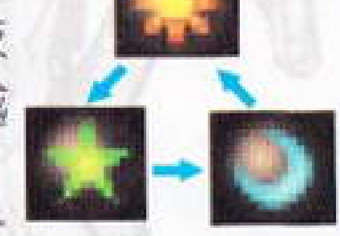
在我方行动回合中按START键，或者在没有角色站立的地方按○键就会进入系统菜单。其中"ターン终了"是立即结束我方行动回合；"部队表"为显示该场战斗中敌我双方的所有角色信息；"战况"中除了可确认胜败条件外，还可以查看战场地图；"中断"为存储战斗的中断记录，读取后该存档便会消失；"ロード"和"オプション"的作用基本等同于编成画面中的相同选项。

攻击方向

战斗中的攻击方向非常重要。比如我方绕到敌人背后进行攻击的话，命中率和伤害值都会与正面攻击时高不少。攻击方向对敌人同样使用，所以我方在战斗中也要时刻注意不要让敌人从背后偷袭。另外需要指出的是，本作中魔法的命中率都是100%的，十分霸道。

精灵属性

游戏中存在着精灵属性这一设定，属性有太阳、月亮和星星三种，这三种属性之间的相克关系如图所示。比如，附带太阳属性的角色去攻击星星属性的角色的话，给予的伤害将比普通情况更高；反之，如让星星属性的角色去攻击太阳属性的角色，效果则会相当有限。游戏中的角色本身是没有属性的，必须装备带有精灵属性能力的技能石。技能石后面的数字(如"太阳精灵 +1")代表精灵技能石的效果，数字越大属性效果越明显，该数值最大为3。



连携防御



在我方遭到敌人攻击时，如果一定距离内站有我方同伴的话，这几名同伴身上就会发出蓝色的光圈，从而产生一种叫做"连携防御"的效果让同伴的防御力得到暂时提升，以减轻其在该次攻击中受到的伤害。同伴越多，连携防御的效果就越明显，我方受到的伤害值就越低。不过需要注意的是，连携防御对范围攻击以及魔法攻击不起作用。

燃烧点

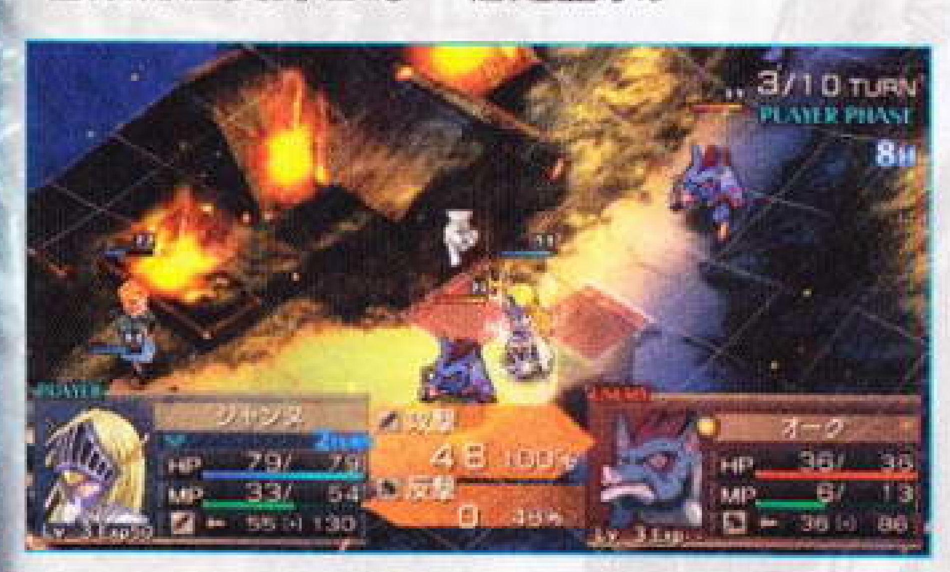
用直接物理攻击(弓箭除外)攻击敌人的话，敌人的身后就会释放出一股能量火焰，这股火焰被称为“燃烧点”，站在燃烧点上的角色其攻击力会暂时得到提升。如果燃烧点产生时，我方正好有同伴站在燃烧点位置，那么他的攻击力会立即得到提升，并且就算移动后这一能力提升也会得到保留，这样就可以以高攻击力状态攻击离燃烧点较远位置的敌人了；如果我方当时没有同伴站在燃烧点上，那么只要让同伴移动到燃烧点，他的攻击力也会得到提高。当产生燃烧点时，再在同一位置触发燃烧点产生条件，那么燃烧点的效果就会得到累积，攻击力提升的效果将会更加明显。



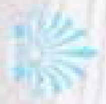


变身

拥有腕轮的角色在战斗中可以变身，角色在变身后能力会得到大幅度提升，而且HP也会回复到全满状态，十分强劲。如果在变身状态中击破敌人的话，可以发动“神兽”技能，变身角色可以再行动一次。变身的种类根据腕轮上的宝珠而定，不同种类的变身会拥有一种特殊的必杀技，每种类型的变身在每场战斗中只能进行一次。变身需要消耗SP(装备腕轮角色名字下方的蓝色珠子)，SP会随着回合数的增加而增加。变身是有回合限制的，一定回合后变身就会解除，剩余的回合数将在变身后的SP槽处显示。



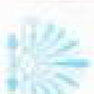




战斗结果

战斗胜利以后会进入战斗结果画面。战斗胜利后玩家不仅可以得到金钱和道具的奖励，还可以获得额外的经验值。这些经验值会平均分配到我方所有同伴的身上，也就是说，就算不参加战斗的角色也能够获得经验值，这样多少使培养角色变得更为方便一些。





升级

当经验值累计到100时角色就会升级。游戏中有提升所获经验值的技能石，装备后升级速度会变得更快。



道具收集

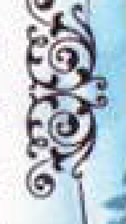
每个战场上都埋藏着一些物品，其中不仅有金钱、还有武器防具甚至珍贵道具。当玩家靠近埋藏地点时，埋藏地点就会发出金色光芒，站上去后就可以得到埋藏品了。同一处的埋藏物品大约有三种，获得的物品种类有一定几率。每个战场上埋藏物品的地点大概有2到4处，如果回合数充裕的话，一定不要放过它们。游戏后期可以得到直接显示埋藏地点的技能石，非常实用。





自由战斗

大地图上发生过战斗的地点经过一段时间后再次进入，就可以进行自由战斗。如果觉得剧情中的战斗太难，就可以通过自由战斗来练练级，同时也能赚取一些金钱和道具。游戏中还有一些自由战斗专用关卡，通过关卡后通常可以取得一些不错的武器、防具和技能石。





攻 略 篇



雷雨交加的夜晚，年仅6岁的英国王子亨利(ヘンリー)六世坐在床上，要求身边的贝德福(ベッドフォード)公爵讲个有趣的故事哄自己入睡。贝德福走到墙边，开始回忆起那场遥远的战争——

很久以前，曾经发生过一场被称为"死神战争"的漫长战役。魔王统帅的死神们率领着众多魔物，向人间发起了侵略战争。那场惨烈的战争持续了很长时间，最后，人类创造了五只神奇的腕轮，由五位勇者利用腕轮之力，将魔王和死神们封印了起来……



"时光飞逝，如今我们英国与法国之间的战争已经持续了一百年……"贝德福将话题拉回了现实，转身帮早已熟睡的亨利盖好了被褥。

"为了让亨利陛下在乱世中稳操胜券，除了利用魔王之力外别无他法。"贝德福将细长的手指按入身边的狮子石像，房间中顿时变得像祭坛一样阴森，地上突然出现了一片巨大的封印，贝德福大声喊道，"封印于太古往昔的大魔王陛下，今晚就请将您的力量赐予我吧！"而此时的亨利，却仍沉浸于梦乡之中。

房门突然被打开了，一位老骑士气喘吁吁地出现在了门边。

"哦？原来是你……我还以为是谁呢。"贝德福不屑地瞟了老骑士一眼。

"贝德福，我是不会让你得逞的！"老骑士操起武器朝贝德福冲了过去，然而贝德福却瞬间发动了防护罩完全抵挡了他的攻击。



"老家伙，你已经不是以前的勇者了……"贝德福摇着头着，伸手发动魔法轻易将老骑士弹飞，讽刺道，"还是赶紧引退了吧。"

老骑士显然没有轻易放弃，重新架起武器直取贝德福。贝德福完全没有躲让，轻松就用手接住了迎面而来的刀刃，意味深长地说道："如今已经不是我们的那个时代了。"

"曾经是勇者的你为什么会堕落到将自己的灵魂出卖给魔王的地步？"老骑士的眼中充满着愤怒，同时也带着一丝失望，他想抽走自己的武器，但剑却被贝德福紧紧夹住，使得他根本无法动弹。

"你是我以前的朋友，我不想杀你。"贝德福说着，从封印中召唤出了一个有着血红色双眼的黑影。

"魔、魔王……"老骑士似乎明白了什么，企图叫醒正在熟睡中的小国王。

在老骑士的大声叫唤下，亨利坐起身来揉了揉眼睛，并询问贝德福到底发生了什么事情，与此同时，他也发现了自己身边那恐怖的黑影。不过已经太迟了，没等他反应过来，黑影已经迅速地进入了他的体内。

老骑士担心地大声起来，他手上的腕轮同时发出夺目的光芒，瞬间打破了原来与贝德福僵持的局面。老骑士挥动手中的大剑，将一束光波朝亨利所在的位置射去，一阵紫气从亨利身上飞出，亨利再度昏睡了过去。"王子！亨利王子！您不要紧吧？"老骑士抱起亨利急切地问道。

"别碰王子！"贝德福再也站不住了，身上突然出现的触手以迅雷不及掩耳的速度飞向了老骑士，将其捆住后，又以同样飞快的速度把他狠狠地摔在了地面的封印上。老骑士年迈的身躯正在慢慢下陷，他想请求贝德福饶他一命，但贝德福却对此无动于衷，冷冷地看着自己曾经的同伴被封印所完全吞噬："这一切都是为了亨利陛下。这样，亨利陛下就能成为这个世界的永劫之王者了。"



亨利王子重新从床上爬了起来，不过他那原本清澈的幼儿瞳孔，却已经变成了血红色。夜空中的雷雨变得更加激烈，阴冷的空气中，仿佛可以听到鬼神的嬉笑……

画面从英国王宫转到法国小村冬雷米(ドンレミ村)。村民们燃起篝火，奏起了欢快的音乐，在欢声笑语中翩翩起舞。绚丽的火光勾勒出两位少女美丽的脸庞，其中有着一袭金色长发的少女名叫贞德(ジャンヌ)，而她身边那位头发颜色略深并盘在后脑勺上的少女则叫莉安(リアン)，两人自小一块长大，亲密无间。

贞德的父亲杰克(ジャック)的出现暂时打断了两人的欢乐时光。由于白天忙着操办村子的祭典，杰克没顾上去村中的教会，于





是想让贞德现在把药草带到教会去供奉，顺便把去森林还没有回来的罗杰（ロジェ）给找回来。

在前往教会的途中，贞德和莉安谈论起了罗杰。罗杰原本并非村中之人，两年前，杰克将流浪的他带回了村子。刚来村子时，罗杰根本无法和村民们交流，而村民们也对这个外来者敬而远之，不过这种情况近来得到了很好的改善。罗杰已经开始慢慢融入了村中的生活，然而在他心中却似乎总是有着不可告人的秘密。

教会附近传来了声响，机警的贞德将视线投向了教会门口。一匹老马驮着一名身穿盔甲的骑士出现在教会门前，正当贞德等人正要赶过去时，骑士从马上摔了下来，腰间的佩剑从剑鞘中滑了出来，牢牢地插在了地上。贞德上前扶起骑士，发现他的身体早已没有了活人应有的温度。骑士腰间的锦囊发出了夺目的光芒，好奇的贞德将手伸了过去，而就在此时，一条犹如火蛇般的光带从锦囊中飞了出来缠绕在贞德的右腕上，当贞德回过神来时，那条光带早已在她手腕上收束成了一个金黄色的腕轮。老马走到莉安面前，用脑袋指向了自己的后方，两人这才发现原来马还背着一只篮子。莉安打开篮子，发现里面竟然是一只淡紫色的蛤蟆。蛤蟆用圆滚滚的眼睛盯着莉安，仿佛想让她收养下自己。

与此同时，教会附近的树丛中有了动静，一只野猪一样的怪物从树丛中跳了出来，对着眼前的两位少女流出了恶心的口水，手无寸铁的贞德和莉安惊惶地不知所措。

“举起那把剑，打败它吧！”贞德的脑海中突然出现了这样一个声音，那个声音听起来是那么圣洁空灵，恍若源自天庭……



Stage1 天の声

地点：村はずれの教会
胜利条件：敌全灭
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：2人
强制参战角色：贞德、莉安
最大回合数：10回合

非常简单的一战，虽然我方只有贞德和莉安出战，不过敌人总共也只有3名而已。一开始电脑会给出战斗的简单教程，不过都是一些比较常识化的东西，相信只要是玩过S·RPG的玩家都早已将这些基本规则掌握了。由于“燃烧点”和“连携防御”系统要到Stage3才会出现，所以主要打法还是积极地绕到敌人身后进行偷袭以提高命中和攻击力。

解决掉来袭的敌人后，莉安对原本手无缚鸡之力的贞德突然使出一手好剑法感到非常震惊，就连贞德自己也感到十分讶异，因为自她握住那柄宝剑开始，浑身就开始不由自主地充满了力量，这一切似乎都是冥冥之中已经注定的事情，是上天的安排。此时罗杰也已经回来了，他看上去好像受了点伤，原来他从森林赶回来的途中也受到了魔物的袭击。没等罗杰喘上几口气，冬雷米村方向突然传来了村民们的惨叫声，一阵不详的预感浮上三人心头……



三人以最快的速度赶回了村子，然而刚才村中的喜庆气氛如今已经烟消云散。村民们已经不知去向，熊熊的烈火无情地燃烧着，用火舌舔扫着村子的每一个角落。

“那家伙应该是逃到这村子里来了！无论如何都要给我找到他！”村口突然出现了一个陌生男子的声音，一名身穿盔甲的英国军官正在对自己的手下发号施令，而他所率领的那些“士兵”，竟都是一个个面目狰狞的魔物。

Stage2 圣なる铠

地点：ドンレミ村
胜利条件：敌全灭
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：3人
强制参战角色：贞德、莉安、罗杰
最大回合数：10回合

本战的敌人一下子增加到了3名，而且一开始贞德和莉安、罗杰之间离得比较远，看起来比较棘手。不过只要到第3回合就会发生剧情，贞德将会拥有变身的能力。变身后贞德的能力得到大幅度强化，而且还可以完全回复HP，对普通敌人基本都是一击必杀，利用变身后附带的“神兽”技能，可以一回合内扫除大部分敌人。对付BOSS时可以用变身后出现的特殊必杀技“一闪の白”来对付。



贞德在腕轮之力的引导下，终于击退了来袭的敌人。罗杰等人从村中找了些废弃的武器盔甲出来，在稍作武装之后，众人准备一起离开村子前往ヴォークリユール加入法国军，从而铲除英国军队，为村民们报仇。此时那只蛤蟆也开始呱呱地叫起来，意思是自己也想同行。

朝阳将东方的天空染成了淡红色，贞德等人站





在山崖边，望着脚下已经化为平地的村庄，悲痛与憎恨之情交织于心头。泪水从贞德眼角滑落，她咬着嘴角，举起手中的长剑，将自己的一头秀发斩断，金色的发丝落了一地。

沉默了片刻后，贞德抬起头来，对身边的莉安和罗杰说道："走吧……去找回我们的荣耀！"眼中的泪水，早已被从未有过的坚毅所替代。

第1章 传说の始まり

来到ヴォークリユール，但法国防卫军的守备队长罗贝尔(ロベール)却并不相信贞德所谓的受上天感召消灭英军的言论，拒绝三人入伍。此时，帐篷外有个法国士兵慌张前来传令，ヌーシャトー出现了大批英国军队率领的魔物，而守备队此时正忙于参与王太子大部队作战，根本无法提供足够的兵力前去铲除魔物。听到这里，贞德二话没说就冲了出去。无奈的罗贝尔看阻止不了，也决定派遣正在休息中的让(ジャン)和贝鲁特兰(ベルトラン)前去支援。

Check Point

此时可以进入大地图画面了，按△键后可以进入编成菜单，电脑此时会提供一些相关的教程，不过具体的内容在本文前面的系统解说中基本都已经提及了。上一战胜利后得到的回复技能石"ヒール"记得给同伴装备上，是游戏初期的重要回复手段。

Stage3 旅の始まり

地点：ヌーシャトー
胜利条件：打倒英军司令官
败北条件：我方全灭
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德、让、贝鲁特兰
最大回合数：12回合

新加入的让是队伍中的第一名枪兵，武器的攻击范围有两格，对付那些武器攻击范围只有一格的敌人时，可以免受反击，不过此战中敌方同样有可以攻击两格的蜥蜴人存在。另外，"燃烧点"和"连携防御"开始在战斗中出现，使战斗变得更加富有战略性了。虽然本战的胜利条件是将英军司令官击倒，不过由于沿途会有敌人阻挡，因此建议一个不留地将他们全部消灭。

虽然击退了英军，但贞德却没能够拯救村民。此时，上天之声引导贞德前往东北的ナンシー，不过要前往那里必须先穿过フロード森林。在森林中，众人遇到了一位正被英军围困的法国贵族，刚刚眼睁睁地看着村民的惨死在自己眼前却无能为力的贞德，再也不允许有无辜的生命在自己的眼前流逝……



Stage4 绯色の战士

地点：フロードの森
胜利条件：打倒英军司令官
败北条件：贵族男子战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：10回合

一开始的贵族男子离大部队有一定距离，所以最好派两名同伴前去右上角支援，其中最好包含一名有回复魔法的角色以防万一。本战的最大难点就是对贵族男的支援，只要注意这一点，要想取得胜利就不是难事了。

贵族男子见识了贞德的腕轮之力，虽然他同样感到诧异，但却似乎并不是头一次见识过这种力量。此时有名法国士兵前来传令，罗列努(ロレーヌ)公爵相信了贞德是受上天感召的圣女，要在ナンシー会见她。

罗列努已经卧病在床多年，而令贞德等人意外的是，在他的病床边他们竟又碰见了刚才在森林中遇到的那位贵族男子。男子名叫吉尔·德·莱斯(ジル·ド·レ)，他相信之后还会有与贞德见面的机会。

罗列努原本想让贞德用腕轮之力来医治他的病痛，但此时他却抛开了个人的私愿，将一个更为荣耀与沉重的使命赋予了贞德——前往シノン城参见王太子殿下，协助他收复失地。

是夜，罗杰做了个梦，在梦中，他被置身于一个实验室中，周围都是仪器装置，而他则被紧紧地捆绑在实验台上无法动弹……



第二天一大早，众人就踏上了前往シノン城的旅途，罗列努也派出了科雷(コレ)和马鲁赛尔(アルセル)随贞德等人同行。不过刚没走多远，他们就受到了英国将领塔尔伯特(タルボット)的阻扰，从交谈中得知，他似乎是冲着贞德的腕轮来的。

Stage5 シノンへの道

地点：ソワール溪谷
胜利条件：我方同伴全员到达地图北端
败北条件：我方同伴任何一人战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德、科雷、马鲁赛尔
最大回合数：12回合

脱出地点在战场上会用黄色格子表示出来，很好辨认。本战新加入的弓箭手马鲁赛尔和盗贼科雷都是比较强力的角色，值得培养。马鲁赛尔可以攻击到远处的敌人，而且攻击力不低；科雷虽然攻击力不高，但会心一击率非常高，配合后期出现的"三连击"等技能和高回避率，绝对是个非常实用的角色。不过需要注意的是，马鲁赛尔的移动力只有4格，务必注意要在限定回合内让其到达脱出地点。

Stage6 腕轮の勇者

地点：风见ヶ丘
胜利条件：击倒塔尔伯特
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：9回合

上一战中的BOSS塔尔伯特在本战中变成了必须打倒的敌人，不过就算这样也没有什么太大的难度，需要注意的只是相对较少的回合数而已。本战中吉尔·德·莱斯会加入我方，他同样拥有腕轮之力，可以进行变身。配合贞德和吉尔两人的变身，再配合"燃烧点"等辅助效果就可以顺利过关。



原来吉尔也是腕轮之力的拥有者，同行的队伍中有了这么一位强力的同伴，贞德也为此放心了不少。在シノン城门口，吉尔告诉了贞德一件普通人看来比较为难的事情。原来查理王太子并不打算直接会见贞德，而是乔装打扮混在了众多贵族当中，只有与他从未谋面的贞德能从贵族中认出他来，他才肯承认贞德的能力。

贵族的血统，究竟是什么颜色的呢？

奢华的皇宫中，打扮得珠光宝气的贵族们举起手中的酒杯，他们嬉笑着轻声交谈，享受着无以伦比的快乐。有的还时不时地朝贞德撇上几眼，眼光中无不充满着鄙夷之情。

"啊，贞德，那个人……"莉安突然指着人群中的一名贵族男子对贞德说道。男子身着红衣，举着酒杯对贞德等人微笑，眼神中完全没有其他贵族的那种轻蔑。

"红衣……吉尔不是说过吗？贵族之血，红色！红色就是贵族的血色，那个人肯定就是……"莉安压低声音，在贞德耳边小声说道。

"我觉得不像……"贞德直接否定了莉安的判断。

她环视着四周，周遭的贵族们此时似乎已经忘记了所谓的形象，肆无忌惮地嘲笑起来。不过在人群中，却有一男子并未露出笑脸。贞德立即用余光捕捉到了他，并将其定格于自己的视线。男子看到贞德发现了自己，慌忙将自己的视线从贞德身上挪开。

贞德镇定了片刻后，拨开人群，径直走到男子面前，跪倒对其行礼，毕恭毕敬地对男子说道："王太子殿下，请和我一起拯救法国人民。"

"真的……是真的！"男子再也掩饰不了自己法

国王太子的身分，终于承认了贞德的特殊力量。而贵族们也收起了之前假装出来的鄙夷，纷纷鼓掌欢迎这位天赐的圣女。

通过这次戏剧性的谒见过程，查理七世坚信了贞德能够辅助自己拯救法国，委任她为救援军领袖，派她前去解放被英军攻占的奥尔良(オルレアン)。不过查理身边的宠臣乔治(ジョルジュ)却对此不以为然。当遇到乔治时，罗杰似乎有种似曾相识的感觉，当天夜里，他又做了与之前同样的梦……



第2章 救世主

刚刚成为领袖的贞德火速召集贵族们召开了作战会议，然而贵族们却根本不对此战抱有希望，甚至有人对能否突破英军包围进入奥尔良都持怀疑态度。见贵族们不配合，贞德只能自己带领着同伴们向奥尔良赶去，在途中，两名兽人战士拉·伊鲁(ラ·イール)和鲁法斯(ルーファス)加入了队伍。

Stage7 初阵

地点：ブルゴーニュ门
胜利条件：贞德到达奥尔良入口
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：6人
强制参战角色：贞德、拉·伊鲁、鲁法斯
最大回合数：12回合

本关的敌人在攻防上都比之前高了很多，并且出现了法师型角色，因此还是比较棘手的。虽然胜利条件是让贞德一人到达指定地点，不过最好还是不要让贞德落单，因为只要贞德死亡就会立即Game Over。如果HP低下的话，就要及时用魔法或者让贞德变身来回复。



终于进入了奥尔良。奥尔良的民众们将贞德等人奉若救世主，给予了从未有过的热烈欢迎。不过众人并没有沉浸在短暂的喜悦中，新的作战会议很快就召开了。要真正解放奥尔良，必须攻下其周边的三个城砦，在经过商榷后，众人准备明天一早就去攻打サン·ルー砦。

第二天早上，罗杰叫醒了贞德，原来大部队没等贞德等人醒来，已经先去攻砦了。

Stage8 救世主诞生

地点：サン·ルー砦
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：15回合

在进入该地点参加战斗前最好先在商店中整备一下，买一些高级的武器和防具。本战的敌人多为枪兵和剑士，上方还有三个弓箭手。我方可以派出弓箭手来应付敌方的相同兵种，不能进行远程攻击的同伴也可以装备魔法来对付远处的敌兵。本战的最大回合数多达15回合，应该是相当充足的了。战斗胜利后可以得到"红莲の宝珠"，贞德获得了新的变身能力。

在攻下サン·ルー砦后，贞德等人迅速赶往了下一个目的地——オーギュスタン砦。不过在攻占过程中，贞德却由于急于求成遭到敌军的暗算中了箭，伤





势非常严重，就连军中的医者也对之束手无策。然而令人意外的是，罗杰却轻易地医治好了贞德的伤势。

Stage9 血まみれ救世主

地点：オーギュスタン砦
胜利条件：打倒塔尔伯特
败北条件：我方全灭
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德、科雷
最大回合数：14回合

本战罗杰和莉安暂时不能参加，而科雷则会强制出场。一开始的城门是紧闭着的，可以让科雷用其工作兵的特殊能力来到黄色格子处放下梯子，从而让同伴借助梯子进入城内。让科雷来到城内的黄色格子处可以打开城门，否则就需要用武力突破城门了。战斗胜利后罗杰和莉安归队，再次进入オーギュスタン砦内部参加下一场战斗。

Stage10 タルボットの计略

地点：オーギュスタン砦
胜利条件：敌全灭
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：16回合

本战没有什么特别需要注意的敌方，只需稳扎稳打就可以了。塔尔伯特身上有不少目前来说还算不错的技能石，如果可以的话就将它们凹出来吧。



Check Point

Stage10的战斗结束后可以进行技能石的合成了，好好利用这一系统，如果一开始就能合出强力的技能石，对以后的战斗可是非常有帮助的。

Stage11 暗を裂いて

地点：トゥーレル城塞
胜利条件：击倒グラスデール
败北条件：我方同伴任何一人战斗不能
最大参战人数：6人
强制参战角色：贞德
最大回合数：18回合

本战的地图很大，敌BOSS在地图的正上方，不过途中有几扇门阻挡，必须将门破坏掉才能继续前进。每次破坏门后，两边会有敌军增援出现，所以应该时刻保持警惕。因为此战中我方任何一人战斗不能就会Game Over，所以发现有同伴HP不足的话就应该立刻回复。建议所有同伴组成大部队层层推进，最大回合数有18回合，足够用了。



Stage12 オルレアン解放

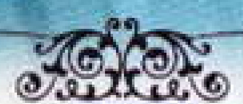
地点：トゥーレル城塞
胜利条件：击倒塔尔伯特
败北条件：我方全灭
最大参战人数：6人
强制参战角色：贞德
最大回合数：15回合

上一场战斗结束后会立刻进入此战，而不会回到大地图。一开始中央有四个敌兵，其中还有一个牧师，注意快速消灭以防敌军回复延长战斗。敌BOSS在地图正上方，可以从两边包抄过去围截他。本战的败北条件为我方全灭，因此还算是比较轻松的。

第3章 嵐の中で



在成功解除了奥尔良之围后，贞德等人决定前往兰斯(ランス)的大圣堂，拥立查理七世正式加冕。不过目前兰斯也已经被敌人侵，要护送查理前往那里可谓危机重重。查理七世决定带上利休蒙(リッシュモン)将军的军队为其护驾。



Check Point

此时トゥーレル城塞左侧会出现游戏中第一个自由战斗的专门关卡“アルトリア平原”。里面的敌人等级在30级左右，而且多为巨像兵、龙等强力敌人。如果没有刻意去练级的话，以贞德等人目前的等级想要取胜有些困难，所以建议继续推进剧情，等以后等级高了再来挑战。此自由战斗第一次获胜后会获得“デモンズホーン”和“反魂之杖”，都是可以用到游戏终盘的强力武器。

Stage13 パテーの战

地点：パテー
胜利条件：敌全灭
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：20回合

本仅最多可以让7名同伴上场，地形非常平坦，敌人看起来也不算很强，而且一开始就会有精灵女弓箭手贝亚特莉斯(ベアトリス)加入我方。看起来这场战斗似乎很容易，其实却不然。敌方第二回合就会有强力援军在我方附近出现，其中的绿巨人虽然命中率不高，但一旦被他打中就有一击必杀的危险。敌后方还有两名会使用范围冷气魔法的法师，一定要注意先消灭掉。至于BOSS巴尔特鲁米(バルテルミー)则没有什么特别需要注意的地方，战斗胜利后他会作为同伴加入我方。



罗杰最近似乎越来越沉默了，莉安向贞德表示了自己对罗杰状况的担心，但是突然赶来的吉尔打断了两位女士的交谈，最新的作战会议随即举行。



经过商榷，众人准备在トロワ稍作休息，但是トロワ的镇长却并不欢迎查理王太子下榻于他的地盘，并称他们并不想看到查理成为国王。乔治建议用武力强行突破，不过被贞德冷静地制止了。

正在双方僵持之际，一名叫做里夏尔(リシャール)的中年修道士走上前来，告诉贞德现在还不是时候，让她等日落后再来此地。听吉尔说，里夏尔原本是兰斯的一名优秀军师。

夜里，贞德等人再次来到门前，果然如里夏尔所说的，此时门已经打开了。镇长出来将贞德等人接入了镇内，然而这一切却不过是贝德福手下的兽人斯林卡(スリンカー)设的一个圈套。

Stage14 修道士リシャール

地点：トロワ
胜利条件：击倒斯林卡
败北条件：我方全灭
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：12回合

一开始里夏尔就会加入我方，他同样也是腕轮之力的拥有者，能够进行变身。不过由于开始时他就身处敌群之中，MP也不够发动魔法，所以目前还没有什么用武之地，还不如赶紧向我方大部队靠拢。敌方BOSS是一位魔法型角色，不算难对付。

トロワ终于归顺了法国。听里夏尔说，英国的皇室是曾经被追放的法国人的后裔，也就是说，其实英国人和法国人体内流着的，是一样的血液。这场持续了百年的战争，根本不是国家之间的领土之争，而是同族间的权力战……

经过シャロン时，贞德一行再次落入了老狐狸斯林卡的圈套，一场战斗在所难免。

Stage15 シャロンのワナ

地点：シャロン
胜利条件：我方全体同伴逃出镇外
败北条件：我方同伴任何一人战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：12回合

本战的难度不高，需要注意的只是在有限的回合数内将所有同伴送到脱出口。一些移动力较低的同伴，注意不要将他们过于安排在后方，否则回合数会比较吃紧，可能会来不及。

面对シャロン的追兵，贞德等人只得选择逃亡。为了拯救莉安，贞德中箭掉下了悬崖，她手上的腕轮瞬间化为光带，缠绕在了

莉安的手腕上。利休蒙将军带领法军帮众人解了围，但是却没有救下贞德。出于法国的未来考虑，军师里夏尔建议继承了贞德腕轮之力的莉安乔装成圣女贞德以稳定军心和民心，毕竟离兰斯已经仅有一步之遥了。

第4章 圣女の资格



Check Point

打到这里会出现第二个自由战斗专用关卡斗技场(コロッセアム)。在斗技场中要进行十次战斗，每进行一次战斗后可以选择继续后面的战斗或者回到大地图。如果能够坚持打完十场战斗可以得到"苍月の宝珠"。十场战斗中的敌人等级会逐渐提升，如果想要获得第十场战斗的胜利，最好练到50级左右再来挑战。

Stage16 新たなる圣女

地点： ヴォールモント沼
胜利条件： 击倒莫拉(モーラ)
败北条件： 莉安战斗不能
最大参战人数： 5人
强制参战角色： 莉安、里夏尔
最大回合数： 17回合

莉安首次代替贞德出战，继承了腕轮之力后她同样可以进行变身。如果之前没有培养莉安的话，战斗可能会比较困难，所以建议先把她等级提高一下，这样打起来就方便多了。

Stage17 王太子戴冠

地点： ランス
胜利条件： 将查理七世护送到大圣堂入口
败北条件： 查理七世战斗不能
最大参战人数： 6人
强制参战角色： 莉安
最大回合数： 20回合

马上就要到达大圣堂了，不过兽人莫拉又前来阻扰。本战的胜利条件是将查理护送到指定地点，不过他的HP只有区区70点，敌方任何攻击都可能对他造成威胁，更何况敌军中还有弓箭手等远程会攻击的敌人。敌人的前后方都会出现增援，所以除了注意让查理避开敌人的攻击范围外，还不能让其走得太快或太慢，以防遭到攻击。

经过重重险阻，查理七世的加冕仪式终于顺利进行了。当大司祭将皇冠戴在查理头顶的时候，全场的人们都欢呼了。莉安欣慰地鼓起了掌，同时也流下了泪水，因为真正的英雄贞德并没能够见证这一神圣的时刻。而人群中那个带着皇冠满面笑容的人，直到最后也没有认识到眼前的"贞德"早已是换作她人。



短暂的喜悦之后，罗杰准备定离开军队。最近他一直都在做着那个恐怖的梦，而梦中的那个地点他有着似曾相识的感觉，所以他想去寻找那个地方。贞德的梦想已经完成了，但罗杰的梦却还没有解开。不过在莉安的要求下，罗杰最终还是留了下来。而在完成了拥立查理七世加冕的使命后，吉尔也向众人告了别。

刚刚加冕的查理七世出人意料地没有乘胜追击，而是选择了全面收兵，这一做法让莉安大为不解。乔治抓住了莉安急于立功的心理，让她前去收复目前还没有送来降书的巴黎(パリ)。



Stage18 流转

地点： パリ城门
胜利条件： 敌全灭
败北条件： 莉安战斗不能
最大参战人数： 5人
强制参战角色： 莉安
最大回合数： 20回合

一开始三个NPC会冲上前去，不过能力实在太弱，基本就是上前当炮灰的，可以不用理会。地图两边的两个弓箭手射程相当远，而且威力也非常大，要率先将他们解决。解决掉第一批全部的敌人后，桥边会出现6名敌军增援，兵种分别为剑圣、枪手和法师，我方要注意保留实力以应付这第二波敌人。

由于寡不敌众，此次收复巴黎的作战以惨败告终。莉安呆滞地看着地上的法军尸体，痛苦不已。查理当机立断终止了攻打巴黎的计划，里夏尔建议众人先回到シノン城确认一下目前的状况。查理七世将巴黎之战的完败归咎于莉安的无能，宣布解散国王军，将莉安驱逐到了ロワール，而利休蒙也被降职安排到了地方。

Check Point

剧情发展到此，会出现游戏中的第一个分支。两个选项中，选项A为前往"ラシャリテ"，选项B为前往"サン・ピエール・ムーティエ"。根据选择的不同，Stage19的战斗也会发生变化，其中选择A路线可以收得女盗贼萝丝（ローズ），是游戏中惟一可以使用鞭子的同伴；选择B路线可以收得强力魔法师凯莉（キャリー）。怎么取舍就看玩家自己的喜好了。

Stage19A 閉ざされた道

地点：ラシャリテ
胜利条件：击倒反乱军首领
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：莉安、萝丝
最大回合数：15回合

A路线的本战在地形上比B路线复杂很多，敌方BOSS位于曲折道路的深处，黄色格子处的机关要靠盗贼前去开启后才能继续前进。女盗贼萝丝的鞭子攻击范围有两格，而且形象也不错，值得培养。

Stage19B 魔導の少女

地点：サン・ピエール・ムーティエ
胜利条件：敌全灭
败北条件：水晶被破坏
最大参战人数：7人
强制参战角色：莉安、凯莉
最大回合数：15回合

本次战斗的任务是保护周围的三颗水晶不被破坏。水晶周围都有敌人，因此我方必须立即赶过去吸引他们的注意以免他们全力攻击水晶。除此之外就没有什么特别要注意的了，战斗本身没什么难度。



反贼平定战的胜利让莉安从巴黎之战的阴影中走了出来，她甚至开始骄傲起来，将胜利的功劳完全归功于自己。罗杰已经心灰意冷了，因为眼前的那个女子，再也不是以前冬雷米村中的那个纯朴的农村少女，取而代之的，是一位极度功利的好战之徒。

下一个任务是前去クレーロワ守住敌袭，据说此次国王方面也派出了佣兵队伍前来协助莉安等人，因此看上去仿佛是一场必胜之战。殊不知，这又是乔治所安排的一个陷阱……

Stage20 ワナ

地点：クレーロワ
胜利条件：敌全灭
败北条件：敌人进入城门
最大参战人数：7人
强制参战角色：莉安
最大回合数：15回合

此战开始罗杰会暂时离队。一开始我方有三个NPC，不过这其实是乔治的一个圈套，第二回合他们就会全面叛变，因此不能放松对他们的警惕。由于此战的任务是守住城门，因此只要派两名实力较强的同伴站在门前把守就可以了，敌人们自然会自动上前来送死。

所谓国王派来的佣兵原来不过是乔治的把戏。佣兵们利用了罗杰已经近于崩溃的头脑，混入了クレーロワ城内。当英军的士兵层层逼近时，城内的佣兵们收起了闸门，将莉安一人孤立于敌群之中。尽管罗杰出手相救，但莉安最终还是被当作法兰西的魔女所俘虏并被出卖给了英军。

第5章 黒い炎



在一片神秘的森林中，真正的贞德睁开了双眼。在这里，她见到了一直引导着她拯救法国的那个声音的主人。原本作为勇者和贝德福一起作战的老骑士鲁萨（ルーサー）由于遭到贝德福暗算，在这里化为了树形。贞德通过试炼得到了新的腕轮之力，并从赶来的吉尔口中得知了莉安被捕并即将被处以死刑的消息，不过此时，阴魂不散的兽人三人众却又前来捣乱了……

Stage21 战の运命

地点：クラウン・ド・レイン
胜利条件：击倒兽人三人众
败北条件：我方全灭
最大参战人数：2人
强制参战角色：贞德、吉尔
最大回合数：20回合

本场战斗中贞德和吉尔两人终于归队，并且整场战斗只有他们两人可以参战。进入战斗前记得先帮他们装好武器防具和技能石，刚刚归队的他们身上可是空无一物的。由于敌方有三个BOSS，总的来说难度略高，不过回合数有20回合，慢慢磨吧。莫拉身上有技能石“二连击”，可能的话就把它凹出来吧。战斗胜利后得到“雷鸣の宝珠”，吉尔可以进行第二种变身了。

击退兽人之后，鲁萨陷入了长眠。现在的贞德，已经不能听到上天的声音了，但即使如此，同伴也决定继续跟随于她，因为她不仅是真正的英雄，而且是大家不能失去的同伴。

Stage22 届かぬ想い

地点：グラングスとうげ
胜利条件：击倒布雷兹(ブレイズ)和莫拉
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：12回合

两个BOSS在高处，需要沿着山道上去才能来到他们附近。前进途中敌人有两次增援，注意保持大部队共同进退。莫拉这回装备了技能石“三连击”，如果能够取得的话，我方的盗贼之后可以迅速跃身为队伍中的主力角色。

尽管贞德等人以最快的速度赶往了刑场，但一切已经来不及了。刑场中央的火刑架依然在熊熊地燃烧着，火光中隐约剩下的，是焚烧过后残余的骸骨。周围的看客早已散去，除了火苗燃烧时爆出的噼啪声外，惟一能听到的，就是蜷曲着身子在火堆边痛哭的罗杰的哭泣声。

罗杰看见贞德走了过来，丝毫没有为她的重新归来感到喜悦，而是对眼前早已经陷入绝望的贞德嘶叫道：“你现在才来还有什么用！莉安、莉安她已经……作为你的替死鬼被处死了！”



罗杰的情绪越来越激动，突然间，他的身形开始膨胀，变成了一个贞德从未见过的怪物，而里夏尔则认出了这就是领导魔物向人类发动战争的死神。



一轮光晕从莉安的尸骨中飞出，落入了蛤蟆的体内……而蛤蟆此时竟开始说起话来。从蛤蟆的话来看，他原本出身贵族世家，并且和鲁萨相识。现在死神战争中魔王的封印已经被解开，作为其手下的死神们也开始相继复活。罗杰只不过是死神中的一人，而藏匿的更深的死神，甚至已经混入了法国的贵族之中。不止是法国，整个世界目前已经陷入了恐怖之中。

第6章 死を纏いし者

吉尔带着真正的贞德前去求助利休蒙，并将世界所处的危机告诉了他。利休蒙决定让贞德等人作为自己的私人部队在暗中对抗魔物，并且将最新的任务交给了贞德等人——前去说得贡比涅(ブルゴーニュ)公爵镇压法国内乱。

Check Point

大地图上出现新的自由战斗专用关卡“アルザスの塔”，敌人的等级大约在35级左右，胜利后可以取得实用技能石“お宝ハンター”，装备上后可以直接显示战场中的宝物埋藏地点。此战胜利后会追加自由战斗专用关卡“ライモン”，敌人等级大约在40左右，胜利后可获得“天空の宝珠”。

Stage23 暗黑骑士

地点：サンタブリック遗迹
胜利条件：我方全体同伴到达北端的脱出地点
败北条件：我方同伴任何一人战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：14回合

只要注意回复，不让我方有同伴被击倒就可以了。罗杰作为敌方BOSS登场，不过就算打倒他也不能获得经验值和物品，要战胜他不难，而就算不打他也没有什么损失。

Stage24 暗の凭代

地点：ブルゴーニュの馆
胜利条件：击倒エストマ
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：20回合

首次与死神作战。一开始贞德被孤立于敌方BOSS所在的房间中，我方其他同伴必须以最快的速度前去与她汇合。凭贞德一人的力量是无法对抗BOSS的，只能边躲边回复。中央的门被封印着，是无法打开进入的，必须从两边绕过去。两边的房间中，只要不断前进就会有敌伏兵出现。与贞德汇合后合力开始对抗BOSS。BOSS不仅HP超多，而且每个回合开始还会自动回复部分HP，至于攻击方面倒反倒没太大威胁。此战胜利后可以获得两把不错的武器和“报いの宝珠”，里夏尔获得新的变身能力。

将死神从贡比涅公爵身上驱赶出去后，被魔王附身的亨利六世将死神吸入了体内。回复知觉的贡比涅公爵答应了法国的休战协定，贞德完美地将休战协议书交给了利休蒙，不过利休蒙表示暂时还不会将协议书交给查理，要求贞德等人先把乔治给揪出来。此人形迹可疑，交给查理的东西要先过他这一关，要是协议书落入他的手中可就前功尽弃了。

来到シノン城，跟随着鬼鬼祟祟的乔治来到ヴォルドー神殿，在此竟然遇到了罗杰，不过罗杰并未出手救下与自己同为死神的乔治，而是独自离开了。

Stage24 暗の凭代

地点：ヴォルドー神殿
胜利条件：击倒乔治
败北条件：贞德战斗不能
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：20回合

乔治会从水晶中召唤出龙来攻击我方，如果速度快的话，应该尽快赶去阻止他召唤出龙。乔治本人的能力很弱，不过当第一次击败他后，他就会变身成死神。只有击败死神后，战斗才会真正结束。战斗胜利后又可以得到两把不错的武器。

乔治被铲除了，利休蒙放心地将贡比涅的休战协议书交给了查理七世，法国的内乱终于得以平息。英国方面传来了消息，被魔王附身的亨利六世要在兰斯举行加冕仪式了。利休蒙建议贞德等人赶往兰斯的大圣堂吸引英军兵力，自己则趁此机会前去攻打巴黎。

Check Point

自由战斗专用关卡ランゲル坑道出现。敌人等级大约在40左右，胜利后可以取得“永远の宝珠”。

Stage26 王妃イサボー

地点：ランス
胜利条件：击倒セルヴォー
败北条件：我方全灭
最大参战人数：5人
强制参战角色：贞德
最大回合数：18回合

此战同样可以从左右两边包抄前去攻打BOSS，BOSS比较会乱跑，可以把它逼到角落里进行轮流攻击。需要注意的是本战中可以取得贞德新腕轮的第二颗宝珠“命の宝珠”，它的位置在大圣堂最上方的角落中，一定要注意取得，错过这个机会以后可就再也取不到了。打倒セルヴォー后有机会得到敌全体攻击魔法“エンゼルティアー”，不要错过。



出人意料的是，在大圣堂中向贞德等人展开攻击的却是查理的母亲イサボー王妃，她同样被死神附了身，失去了理智。虽然魔王的加冕仪式还是完成了，不过贞德等人分散其兵力的目的也已经达成。魔王在加冕前，道出了一直跟随着贞德等人的那只蛤蟆的真实身份，原来他才是真正的亨利六世。不过目前已经没有时间再去追究法国与英国之间的恩怨了，魔王登基之后，大批魔物开始袭向世界，人类已面临灭顶之灾。

第7章 翻弄

法国领土在魔物们的侵袭下再度节节失守，蛤蟆亨利建议贞德等人前往兽人们居住的スラム街，听鲁萨说，那里有曾经经历过死神战争的人。在兽人拉·伊鲁的引导下，众人决定从地下水路进入スラム街。不过刚到スラム街，英军却又紧接着赶到了。



Stage27 パリ潜入

地点：ギルオレイ地下水路
胜利条件：我方全员上船
败北条件：我方同伴任何一人战斗不能
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：20回合

本战的胜利条件为从船上脱出。船一共有两条，上下方各有一条。不过当我方来到上方的船附近时，上方的船会开走并出现增援，所以此时必须迅速赶往下方的船去。敌人方面没有太多需要注意的，回合数也应该足够用了。

Stage28 光と影

地点：パリスラム街
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：12回合

比较困难的一战。我方同伴被分隔在左右两处，不能及时地共同作战。而敌方的魔物又比较强悍，因此稍不留神就会有同伴死亡。游戏的最大回合数仅有12回合，在时间方面也比较有限。在与敌人交战时最好不要硬撑，采取以进为退的方法以最快的速度汇合我方的两股势力，之后共同对付敌人。好在要我方全灭后才会Game Over，如果能牺牲少数同伴换来胜利，那也不要犹豫了。

击退英军的魔物后，兽人族的长老告诉贞德等人，创造腕轮的其实并非人类，而是精灵族和矮人族。他为众人写下了介绍信，让贞德等人前去取得新的宝珠，那将是对付魔王的利器。

Check Point

此时会出现游戏中的第二个分支。其中A路线会前往精灵居住的アルロンの森，B路线则会进入矮人族居住的グライゴン坑道。与第一个分支不同的是，这次的两条路线决定的将是Stage29和Stage30战斗的不同。

Stage29A 追迹

地点：アルロンの森
胜利条件：敌全灭
败北条件：敌人侵入长老家
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：15回合

我方同伴分得比较散，不过好在敌人实力并不太强。本战的任务是守住长老家不让敌人侵入，所以可以在长老家附近安排一名强力的同伴来把守，其他同伴则可边消灭敌人边向长老家靠拢。



Stage30A 光を求めて

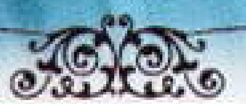
地点：封印の祠
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：12回合

A路线的本战比B路线的要简单不少，场景的复杂程度更是完全不能相提并论。不过敌人的集中程度比较高，我方最好能够个个击破，如果能够率先解决掉敌军中的弓箭手打起来就更方便了。

Stage29B ドワーフの试炼

地点：グライゴン坑道
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：10回合

非常简单的一战，矮人们的能力不高。虽然我方被分隔在了许多地方，但是只要注意精灵属性间的相生相克就能轻松取胜。战斗胜利后立刻进入Stage30B。



Stage30B 光を求めて

地点：イベール神殿
胜利条件：击倒罗杰
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德、吉尔、里夏尔
最大回合数：50回合

从最大回合数为50回合上就可以看出本战将是一场持久战。战斗的胜利条件是击倒罗杰，不过他位于通道的最深处，必须踩下机关通过传送点前进才可以来到他所在的位置。机关一共分为两种，传送点和门。传送点必须留一个角色站在机关上，其他角色才能顺利被传送，而留下来的那个人是无法继续前进的。门的话只要踩下机关后就会打开，门打开后就算踩机关的人离开机关，门也不会再关上了。其实如果手头有全体攻击魔法的话，完全可以等MP慢慢回复后发动全体攻击魔法，数次之后，完全可以不用见面就击倒罗杰。



虽然完成了精灵和矮人的试炼并战胜了罗杰，但宝珠却还是被罗杰所抢走了。同时，贞德等人还得知了罗杰原本是英军进行死神研究时所使用的实验体。在英军牺牲了数以千计的实验体后，终于有一个实验体能够接受死神的灵魂，而那个实验体正是罗杰，不过他最终从研究设施中逃了出来，所以才会被贞德的父亲杰克当作流浪汉带回了冬雷米村。接下来要做的，就是赶上罗杰，阻止魔王的复活。在贞德的劝说下，罗杰交出了宝珠，众人决定赶往位于巴黎的地下实验场，摧毁贝德福和魔王的野望。

Stage31 对峙

地点：ヴァントス谷
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：12回合

此战中罗杰会作为我方NPC登场。一开始我方同伴被困于桥的两头，要分别应付两边的敌军，不过难度并不高。右边的敌军消灭掉后，同伴们可以赶往左边支援贞德等人共同对付贝德福。战斗胜利后取得"导きの宝珠"。

第8章 约束

当贞德等人赶往地下实验场时，罗杰已经完全被死神所支配了。在深入他被死神囚禁的内心世界后，已经死去的莉安将自己的心交给了罗杰，驱逐了他那颗被死神所污染的暗黑之心，罗杰终于再次回到了贞德等人的身边。然而从罗杰体内飞出的死神，再度被魔王所吸引，此时的他已经吸取了所有的死神，即将得到真正的解放。

为了铲除魔王并保全亨利六世的龙体，里夏尔建议利用将死神输入实验体的转送装置，在将魔王和亨利的灵魂进行转换时，把魔王从亨利的身体内驱赶出去。不过此时的魔王已经和死神进行了融合，实验装置已经无法将其置入，因此首先必须将死神一个个地从其体内剥离，等其势单力薄后再将他从亨利的体内拽出来，封入宝珠中。



Stage32 封印されし力

地点：ソルダット地下实验场
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：20回合

这一战一开始，燃烧点、技能和变身能力都被封印，要先去打掉三个封印装置才可以重新取回这三种能力。由于一开始技能被封印，所以在战斗前最好多准备点回复道具以备不时之需。将所有能力取回来后，消灭敌人也只是时间问题了。战斗胜利后会立刻进入Stage33。

Stage33 解放

地点：囚われた心
胜利条件：敌全灭
败北条件：我方全灭
最大参战人数：3人
强制参战角色：贞德、吉尔、里夏尔
最大回合数：10回合

本次战斗被分割成了几场连续的小战斗，每次小战斗的难度都不是很高，后期还有莉安的灵魂作为NPC加入我方。最后一场小战斗中要面对的是死神，虽然我方人数有限，但不难对付。战斗胜利后罗杰归队。



Check Point

之后的三场战斗是连续进行的，建议将等级练到60级左右、准备好足够的道具后再去挑战。

Stage34 五人目の勇者

胜利条件：击倒贝德福
败北条件：我方全灭
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德
最大回合数：20回合

此战需要注意的是贝德福使用的全体攻击魔法，我方同伴应该时刻将HP保持在一定程度之上，免得遭到不必要的损失。

Stage35 暗の王座

地点：ヘンリー六世の间
胜利条件：击倒魔王
败北条件：贞德或者罗杰战斗不能
最大参战人数：7人
强制参战角色：贞德、罗杰
最大回合数：40回合

本战的目的是击破占领了亨利身体的魔王，不过当解决掉第一批敌人冲到魔王面前时会发现我方的任何攻击都无法伤害到他。此时他会召唤出全部四个死神，只有将这些死神全部消灭后对魔王的攻击才会有效。

Stage36 终焉

地点：冥界
胜利条件：击倒魔王
败北条件：我方全灭
最大参战人数：9人
强制参战角色：贞德
最大回合数：30回合

最终BOSS战。由于胜利条件是击败魔王，所以完全可以无视四周的四根柱子。进入战斗之前给我方同伴装上可以攻击9格的魔法“サイクロン2”等，只要MP充足并集中攻击魔王的话五个回合差不多就可以结束战斗。



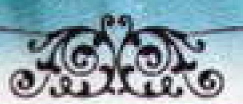


一切都结束了，魔王终于被封在了宝珠中，为了防止封印再度被解开，吉尔将宝珠封印在了自己体内。虽然他心中对贞德抱有爱意，但最终却还是成全了贞德与罗杰。亨利六世终于从蛤蟆的躯壳中钻了出来，回到了自己的肉身中。曾经共同并肩作战的同伴们纷纷开始了属于自己的不同旅程。

贞德和罗杰回到了冬雷米村，却发现村子的遗址上重新盖起了新的村落，村民们也奇迹般地回到了村中。原来在英军火烧村庄之前，已经有旅行艺人们用马车将村民们事先送达了安全的地方，所以村民们才得以相安无事。

在冬雷米村的教会中，贞德和罗杰双手合十深深地祈祷着，贞德掌心中的，是她最好的姐妹生前所佩戴的项链……





Check Point

看完结局动画后会生成一个通关存档，读取这个通关存档后会可以回到大地图上继续在游戏世界展开冒险。此时大地图上会出现新的自由战斗关卡“墓地”，取得胜利后可以获得不少强力装备以及“暗の宝珠”。通关后斗技场中会出现新的内容，在第十战会与老骑士鲁萨战斗，他的能力非常强悍，建议锻炼到90级左右再去挑战。在斗技场取得道具“焼けたペンダント”后再去墓地发生战斗就可以将队伍中的蛤蟆换成莉安，也算是对能登FAN的一个补偿吧。



全宝珠获得方法一览

剑圣の腕轮

宝珠	消费SP	固有技能	消费MP	入手方法
白刃の宝珠	SP3	一闪の白	42	贞德初期
红莲の宝珠	SP4	大地を染むる赤	70	Stage8结束后
苍月の宝珠	SP4	狂う心の青	96	斗技场第一回获得十连胜

鬼神の腕轮

宝珠	消费SP	固有技能	消费MP	入手方法
风の宝珠	SP3	神鸟の爪	40	吉尔初期装备
雷鸣の宝珠	SP4	雷兽の爪	60	Stage21结束后
天空の宝珠	SP4	天空龙の爪	85	自由战斗关卡“ライモン”第一回获胜

贤者の腕轮

宝珠	消费SP	固有技能	消费MP	入手方法
裁きの宝珠	SP3	审判の日	40	里夏尔初期装备
报いの宝珠	SP4	消灭の时	61	Stage24结束后
永远の宝珠	SP4	时越えし光	88	自由战斗关卡“ランゲル坑道”第一回获胜

霸王の腕轮

宝珠	消费SP	固有技能	消费MP	入手方法
血の宝珠	SP3	流血の惨事	48	Stage34结束后
业の宝珠	SP4	觉めぬ恶梦	79	自由战斗关卡“ヴィルノクス城”第一回获胜
暗の宝珠	SP5	坠ちる泪	116	自由战斗关卡“墓地”第一回获胜

神王の腕轮

宝珠	消费SP	固有技能	消费MP	入手方法
光の宝珠	SP3	女神の光临	50	Stage21
命の宝珠	SP5	女神の慈爱	82	Stage26的埋藏宝物
导きの宝珠	SP4	天の导く终焉	45	Stage31结束后
牺牲の宝珠	SP5	女神の悲怆	110	“ヴォルドー神殿”的自由战斗第一回获胜
奇迹の宝珠	SP6	天が赠りし奇迹	90	斗技场第二回获得十连胜 (第一回胜利并通关后出现)

合成菜单一览

武器技能(红色)

剑技

技能石	方法1	方法2	方法3
我に续け!	フォースアップ+“攻击力+3”	おたけび+フォースアップ	—
我に续け!2	我に续け!+おたけび	我に续け!+攻击力10	—
キリングモード	トライスラッシュ+クリティカルUP	スナイパー2+まき割り	—
ブラッドソード	HPリカバリー+スピリットソード	“HP+50”+スピリットソード	—
ブラッドソード2	ブラッドソード+HPリカバリー2	ブラッドソード+“魔法攻击+10”	—
トライスラッシュ	闪光の一击+サイクロン	闪光の一击+月光斩	—

ヘブンズゲート	ヒール2+トライスラッシュ	スピリットソード+アンデッドキラー	–
月光斩	闪光の一击+"月の精灵+1"	"月の精灵+1"+"攻击力+3"	–
スピリットソード	アイスバレット2+"攻击力+5"	贯通弹+ 月光斩	–
テンペストソード	スピリットソード+サイクロン2	サイクロン2+なぎはらえ!	–
百战一夜	テンペストソード+四连击	マンイーター+我に续け!2	–
荣光の赞歌	インフェルノ+百战一夜	–	–

枪技

技能石	方法1	方法2	方法3
つらぬけ!	贯通强化+アイスバレット	アイスバレット+"攻击力+3"	–
とべ!	スナイパー+サンダーボルト	"命中+10"+サンダーボルト	–
なぎはらえ!	トライスラッシュ+足拂い	ボディプレス+ムーブアップ	–
足拂い	フォースダウン+月光斩	金を出せ+お金を顶戴	–
うちやぶれ!	シールドダウン+贯通强化	つらぬけ!+"攻击力+5"	–
うちやぶれ!2	うちやぶれ!+贯通击	贯通强化2+"攻击力+10"	–
鬼神と化せ!	キリングモード+ムーブアップ	舍て身3+"命中+10"	–
灭せよ!	鬼神と化せ!+イビルストーム	–	–

斧技

技能石	方法1	方法2	方法3
かぶと割り	とべ!+シールドダウン	まき割り+サンダーボルト2	–
おたけび	我に续け!+フォースダウン	フォースダウン+闪光の一击	–
ぶん回し	サイクロン+まき割り	月光斩+まき割り	–
大惨击	クリティカルUP+まき割り	まき割り+かぶと割り	–

弓技

技能石	方法1	方法2	方法3
スナイパー	"命中+5"+フォースダウン	–	–
スナイパー2	"命中+10"+スナイパー	スナイパー+"攻击力+5"	–
スナイパー3	"命中+30"+スナイパー2	スナイパー2+贯通击	–
スナイパー4	スナイパー3+"攻击力+20"	スナイパー3+ライトニング	–
贯通击	贯通强化2+エアロダガー	スナイパー2+贯通强化2	ファイアボール2+スナイパー2
毒矢	スナイパー+ポイズン	–	–
しびれ矢	スナイパー+フォースダウン	–	–
回复弹	ヒール2+スナイパー2	ヒール2+つらぬけ!	HPリカバリー+贯通击
流星弹	ファイアボール2+つらぬけ!	"星の精灵+2"+ファイアボール2	–
乱れ击ち	メテオ+天空の矢	–	–
天空の矢	とべ!+流星弹	とべ!+移动+1	–
猛毒矢	毒矢+スナイパー2	–	–

杖技

技能石	方法1	方法2	方法3
リバイブ	HPリカバリー2+"魔法攻击+10"	ヒールウィンド2+キュア	–
マインドイーター	"MP+20"+ブラッドソード	マインドブレイク+つらぬけ!	–
スワップ	とべ!+魔法攻击+3	–	–
メテオ	天空の矢+フレイム2	乱れ打ち+ファイアボール2	–
ライトニング	贯通强化2+サンダーボルト2	贯通强化2+"MP+30"	–
インフェルノ	百战一夜+"魔法攻击+20"	–	–
トールハンマー	天空の矢+"魔法攻击+20"	–	–
エンゼルティアー	いやしの香水+"魔法攻击+20"	–	–
イビルストーム	鬼神と化せ!+"魔法攻击+20"	–	–
アースクエイク	ボディプレス+トールハンマー	–	–



短剑技			
技能石	方法1	方法2	方法3
影縫い	フォースダウン+スナイパー2	フォースダウン+二连击	-
毒ナイフ	ポイズン+闪光の一击	-	-
二连击	2ラウンド+ムーブアップ	-	-
三连击	二连击+2ラウンド	二连击+二连击	-
四连击	三连击+3ラウンド	三连击+三连击	-
变なダンス	フォースダウン+金を出せ	フォースダウン+お金を顶戴	-
爆弹	ファイアボール2+フレイム	"太阳の精灵+2"+エアロダガー	ファイアボール2+エアロダガー
スキルをよこせ	影縫い+"EXPボーナス2"	-	-
エアロダガー	サイクロン2+贯通击	サイクロン2+"命中+10"	-
挑发	シールドダウン+"回避+5"	舍て身+"回避+5"	-

鞭技			
技能石	方法1	方法2	方法3
しびれムチ	フォースダウン+テールウィップ	-	-
あばれムチ	三连击+2ラウンド	メテオ+ぶん回し	テールウィップ+メテオ
スキルを顶戴	影縫い+恶女の虏	-	-
恶女の虏	"魔法攻击+5"+お金を顶戴	フォースダウン+挑发	しびれムチ+シールドダウン
恶女の虏2	恶女の虏+ブラッドソード2	恶女の虏+マインドイーター	-

武器技能(紫色)

剑技			
技能石	方法1	方法2	方法3
カウンター	ムーブアップ+トライスラッシュ	EXPボーナス+ムーブアップ	-
カウンター2	先制+カウンター	"回避+10"+すりぬけ	-
达人	カウンター+"回避+10"	先制+Expボーナス	-

枪技			
技能石	方法1	方法2	方法3
贯通强化2	贯通强化+"攻击力+10"	贯通强化+EXPボーナス	-
贯通强化3	贯通强化2+"攻击力+20"	贯通强化2+EXPボーナス2	-

斧技			
技能石	方法1	方法2	方法3
舍て身2	舍て身+フォースアップ	シールドダウン+"攻击力+3"	-
舍て身3	舍て身2+挑发	舍て身2+おたけび	-

杖技			
技能石	方法1	方法2	方法3
マインドブレイク	マジックダウン+かぶと割り	マジックダウン+恶女の虏	-

短剑技			
技能石	方法1	方法2	方法3
すりぬけ	"回避+10"+"移动+1"	-	-

鞭技			
技能石	方法1	方法2	方法3
いやしの香水	ヒールウィンド2+恶女の虏	HPリカバリー2+恶女の虏	-

魔法技能(绿色)

技能石	方法1	方法2	方法3
ファイアボール	"太阳の精灵+1"+"太阳の精灵+1"	–	–
ファイアボール2	ファイアボール+スナイパー2	ファイアボール+"太阳の精灵+2"	–
フレイム	"太阳の精灵+2"+"太阳の精灵+2"	–	–
フレイム2	フレイム+爆弹	フレイム+"太阳の精灵+3"	"太阳の精灵+3"+おたけび
アイスバレット	"月の精灵+1"+"月の精灵+1"	–	–
アイスバレット2	アイスバレット+月光斩	"月の精灵+2"+"魔法防御+5"	"月の精灵+2"+マジックシールド
ブリザード	"月の精灵+2"+"月の精灵+2"	–	–
ブリザード2	ブリザード+"月の精灵+3"	"月の精灵+3"+舍て身2	月光斩+スピリットソード
サンダーボルト	"星の精灵+1"+"星の精灵+1"	–	–
サンダーボルト2	サンダーボルト+とべ!	サンダーボルト+"星の精灵+2"	–
サイクロン	"星の精灵+2"+"星の精灵+2"	–	–
サイクロン2	"星の精灵+3"+なぎはらえ!	"星の精灵+3"+ぶん回し	ぶん回し+なぎはらえ!
ヒール2	ヒール+"HP+20"	ヒール+"魔法攻击+3"	–
ヒールウィンド	ヒール2+サイクロン	ヒール+サイクロン2	–
ヒールウィンド2	ヒールウィンド+HPリカバリー	"HP+50"+おたけび	ブレス+ヒール2

能力提升技能(蓝色)

技能石	方法1	方法2	方法3
HPリカバリー2	HPリカバリー+HPリカバリー	–	–
HPリカバリー3	HPリカバリー2+HPリカバリー2	HPリカバリー2+"HP+100"	–
Expボーナス2	Expボーナス+Expボーナス	–	–
Expボーナス3	Expボーナス2+Expボーナス2	–	–
Expボーナス4	Expボーナス3+Expボーナス3	–	–
先制	カウンター+ムーブアップ	"回避+10"+"命中+10"	–
3ラウンド	2ラウンド+2ラウンド	–	–
ビーストキラー	トライスラッシュ+"太阳の精灵+2"	–	–
マンイーター	二连击+"月の精灵+2"	–	–
ギガントキラー	かぶと割り+"星の精灵+2"	–	–
アンデッドキラー	ヒールウィンド2+"太阳の精灵+2"	–	–
デビルキラー	スナイパー3+"星の精灵+2"	–	–
ドラゴンキラー	鬼神と化せ! +"月の精灵+2"	–	–
HP+30	"HP+20"+"月の精灵+1"	–	–
HP+50	"HP+30"+"HP+30"	"HP+30"+"月の精灵+1"	–
HP+100	"HP+50"+"HP+50"	"HP+50"+"月の精灵+2"	–
HP+150	"HP+100"+"HP+100"	"HP+100"+"月の精灵+3"	–
MP+20	"MP+10"+"月の精灵+1"	–	–
MP+30	"MP+20"+"MP+20"	"MP+20"+"月の精灵+1"	–
MP+50	"MP+30"+"MP+30"	"MP+30"+"月の精灵+2"	–
MP+100	"MP+50"+"MP+50"	"MP+50"+"月の精灵+3"	–
攻击力+3	フォースアップ+"太阳の精灵+1"	–	–
攻击力+5	"攻击力+3"+"太阳の精灵+1"	–	–
攻击力+10	"攻击力+5"+"攻击力+5"	"攻击力+5"+"太阳の精灵+2"	–
攻击力+20	"攻击力+10" +"攻击力+10"	"攻击力+10"+"太阳の精灵+3"	–
魔法攻击+5	"魔法攻击+3"+"太阳の精灵+1"	–	–
魔法攻击+10	"魔法攻击+5"+"魔法攻击+5"	"魔法攻击+5"+"太阳の精灵+2"	–
魔法攻击+20	"魔法攻击+10"+"魔法攻击+10"	"魔法+10"+"太阳の精灵+3"	–
命中+10	"命中+5"+"命中+5"	–	–
回避+10	"回避+5"+"回避+5"	–	–
移动+2	"移动+1"+"移动+1"	"移动+1"+ムーブアップ	–
防御力+3	シールドアップ+"星の精灵+1"	–	–
防御力+5	"防御力+3"+"星の精灵+2"	–	–
魔法防御+3	マジックシールド+"星の精灵+1"	–	–
魔法防御+5	"魔法防御+3"+"星の精灵+2"	–	–

文 tsukuyomi　编 胧月　美编 澄香

FINAL FANTASY VI ADVANCE

ファイナルファンタジーVI アドバンス

GBA　最终幻想VI Advance

ファイナルファンタジーVI アドバンス

◆Square Enix◆RPG◆2006年11月30日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元

◆无对应周边◆全年龄

《FF VI》先后登陆了SFC、PS和GBA三个平台，在日本厂商渐渐疏离GBA游戏的开发时，本作可能是该平台上最后的一款RPG大作了。这款无论是剧情还是系统都被广大玩家津津乐道的经典RPG是"《最终幻想》系列"中表现最为突出的作品之一，几乎没有任何值得诟病的地方。这次在GBA上的复刻针对原作难度偏低的问题追加了两个全新的迷宫，值得新老玩家去好好体验一番。

基础篇

跟SFC和PS版相比，本作在系统上的变化并不大。除了GBA音源带来的BGM质量下降外，其他主要变更都体现在流程以及追加要素上，这部分会在后面详细说明。

操作

十字键	角色移动/指令选择
A	确定/对话/调查
B	加速/取消
Start	打开菜单
Select	切换控制ATB槽涨满的角色
L/R	逃离战场

游戏的菜单

尽管这种纯假名的菜单对于RPG老手而言已经不算什么障碍，为方便大家还是列一下。

道具	查看并使用道具
特殊(魔法)	使用魔法、装备幻兽魔石
装备	装备武器和防具，选さいきょう的话系统会给该角色装备上目前数值最高的一套装备
饰品	装备饰品，饰品能起到各种辅助型的作用
角色状态	查看角色数值
队形	调换角色的排列顺序，同时在同一角色的头像上连点两下可以切换他的站位
控制	游戏里的各项参数变更
中断	中断游戏
记录	游戏存档，只能在大地图、飞空艇以及迷宫中的闪光点上进行。



ATB系统

全即时的ATB战斗系统是《FF VI》最为人称道的系统之一。跟普通的回合制不同，本作中角色每次行动都要在该角色的ATB槽涨满后才可，每次行动后ATB槽会归零。我们可以把ATB槽由零到涨满的这段等待时间称作冷却时间(Cool down)，角色的敏捷值越高，冷却时间就越短。敌人同样也在这个系统下行动，只不过他们的ATB槽并不能直接看见，这里需要考验玩家的目押和估算能力。尤其是面对拥有



强大攻击力的BOSS时，对负责回复HP角色的指令下达准确性显得尤为重要。

全时间制与半时间制

全时间制是战斗时默认的系统，即战斗中每时每刻时间都在流逝，对玩家的操作要求比较高。很可能当你在思考该给角色下达什么指令的时候，敌人已经后发先至了。所以玩家首先要熟练地记住角色行动时的每项指令及其下属指令的内容，在角色的冷却时间内就要考虑好该角色的下一步行动，而如果敌人的行动打乱了行动布局，也要在很短的时间里立刻想出新的战略部署。采用全时间制让整场战斗变得紧张刺激，从可玩性的角度推荐使用。

半时间制下，ATB槽依然存在，不同之处在于当某名角色的ATB槽涨满时，时间的流逝就会停止。玩家可以比较悠闲地给角色下达各种指令，当角色行动完毕后时间再次开始流动。全时间制和半时间制的切换在菜单的コンフィグ下的バトルモード里进行。

级别限制

本作中在和拉姆发生剧情并获得魔石前，角色升级只会增加HP和MP，本身的能力值并不会增长。只有在角色装备了魔石后，根据魔石附带的加成属性在升级时才会提升能力。角色的等级有99级的上限，这样如果在获得魔石的剧情前等级越高，那么后期提升空间也就越小。所以游戏的初期并不推荐练级，在能够打败固定剧情的敌人的情况下，尽量保持低等级直到拿到魔石才是最为推荐的。

幻兽取得一览

名称	取得方法
ラムウ	剧情获得
キリン	剧情获得
セイレーン	剧情获得
ケット・シー	剧情获得
イフリート	魔导研究所战胜后获得
シヴァ	魔导研究所战胜后获得
ユニコーン	魔导研究所获得
マディン	魔导研究所获得
カトブレパス	魔导研究所获得
ファントム	魔导研究所获得
カーバンクル	魔导研究所获得
ビスマルク	魔导研究所获得
ゴーレム	夏多鲁镇的拍卖场以20000GP买到
ゾーナ・シーカー	夏多鲁镇的拍卖场以10000GP买到
セラフィム	祖拉镇右上方和男子对话购得
ケーツハリー	世界崩坏后，拿到飞空艇回到塞莉丝的岛上
フェンリル	世界崩坏后，蒂娜加入前获得
ヴァリガルマンダ	世界崩坏后，在那鲁歇镇打败冰封幻兽获得
ミドガルズオルム	世界崩坏后，调查雪人乌玛的洞窟里的骨头得到
フェニックス	凤凰洞最深处
ラクシュミ	世界崩坏后，莉姆加入时打倒魔画取得
アレクサンダー	世界崩坏后，加源梦境后回到王座获得
バハムート	世界崩坏后，乘坐飞空艇随机遇到死神鸟，多次交战直到击败它后获得
オーディン	古代城堡大殿内获得
ライディーン	古代城堡的大殿内用オーディン魔石换取
ラグナロック	世界崩坏后，那鲁歇镇的武器店老板会让你选择这块魔石或者是剑
ジハード	打败八条龙

以下为GBA版新增幻兽

名称	取得方法
リヴァイアサン	世界崩坏并拿到飞空艇后，在ニケア或サウスフィガロ乘船并战斗后获得
サボテンダー	マランダ南部沙漠里随机出现，打败后取得
ギルガメッシュ	世界崩坏后，在拍卖场以50万购买エクスカリバー，在斗技场以エクスカリバー下注击破オニオンダッシュ后打败ギルガメッシュ
ディアボロス	打倒八龙后进入隐藏迷宫龙之巢，打败カイザードラゴン后获得



流程攻略

游戏初始的两个选项是游戏中的文字表示为包含汉字的日文还是纯假名，建议选择第一项。

1000年前，世界在恐怖的魔大战中被毁灭。这兢兢业业的1000年里，人们运用机械的力量让世界逐渐恢复了生机。然而就在这个年代，曾经成为传说的魔法再度被复活，野心者便想依靠这强大的力量支配整个世界。

使用魔法的少女

进门后的第一个场景是四场剧情战斗(可逃跑)，打完后继续向上走会切换至矿坑前，依然是几场剧情战斗，没有什么难度，注意让蒂娜用魔法恢复HP。下面是进入矿坑寻找被冰封的幻兽，矿坑入口处左边的闪光点是记录点，走上去并按下START调出菜单即可记录。同行的帝国兵会破坏路上的障碍，之后会遇到一个蜗牛BOSS，这个BOSS由于嗜食雷电而壳上带有强烈的电气。攻击它的时候注意不要贪，攻击过一轮后在第二轮攻击打到它之前，它必然会缩回壳内一次，这时攻击的话会被它壳上的雷电反击，什么都不要做，静等它从壳内伸出即可，反复几回合很快就能打倒。继续向前就可以见到高台上被冰封的幻兽了，在幻兽的神秘力量下，与蒂娜同行的两名帝国兵消失在光芒之中，而蒂娜也因周围发生的爆炸而不省人事。

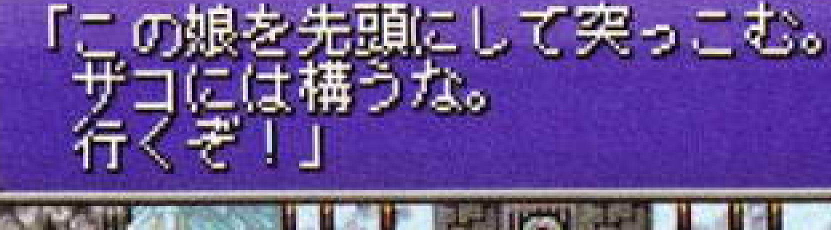
再次醒来已经身处陌生的房间，头好痛。此屋的主人告知已经将她头上的操纵环取下，该操纵环会让佩带者的思维停止并随便他人摆布。由于佩戴操纵环太久，蒂娜暂时失去了记忆，不过老人让她放心，她的记忆会随着时间的经过慢慢恢复。混沌的记忆中，蒂娜还是想起了自己的名字。就在老人对她坚强的精神力赞许的同时，粗暴的敲门声伴随着吆喝声一并传了进来："赶快交出乘坐魔导装甲的女人！她是帝国的爪牙。"帝国也好，魔导装甲也好，这些名词对于此时清醒的蒂娜而言无疑是陌生的。但即使现在向士兵解释蒂娜是为人操纵这一事实显然无济于事，老人让蒂娜从后门逃走。(在大厅的座钟里可以找到HP・MP全回复道具。)

出门向左过桥，在桥上被士兵发现，赶紧向左逃进矿洞。这里地形不复杂，基本是一条直路。宝箱可以暂时不拿，以后再次进入这里宝箱里的道具会发生变化。就在快要逃出时，从另一个洞口包抄来的前后两批士兵将蒂娜逼入了死角，就在退无可退之时，蒂娜脚下的地面发生了崩塌，身体也随之落下。

剧烈的冲击让蒂娜回忆起部分的往事。帝国的杰夫卡给她戴上了操纵环并目睹了其乘坐魔导装甲时的惊人破坏力，加斯特拉帝国正是想凭借这种强大的力量支配全世界。

镜头回到之前蒂娜养伤的屋子，被叫来的洛克显然对老人称呼自己为"小偷"这件事非常不满，并口口声声自称是"财宝猎人"。老人告诉洛克已经见到那位拥有魔导之力的女孩，而她现在正被卫兵追赶，洛克表示自己会去营救蒂娜，老人让他救出蒂娜后先投奔费加罗国王。

盗贼出身的洛克很快就找到昏迷不醒的蒂娜，但搜寻至此的城市守卫也不期而至。幸好我方援军——莫古利也出现了，它们愿意保护蒂娜。下面的战斗类似战棋，11只莫古利加上洛克共分成三个小队，每队四名队员，按SELECT键可以切换控制小队。一定要阻拦敌人走到蒂娜的身边，同时打败最下方的小队长。莫古利中有一只叫莫古，它身上的装备可卸下使用。战斗完毕后洛克会自行带着蒂娜从山洞脱出。





国王艾德迦

城镇上方有追兵，只得向下出城。在南方沙漠的中央找到费加罗城，进入城内一直向上走就可以看到王座上的费加罗之王艾德迦。不过这位机械天才、一国之君居然跟一个梁上君子是故交，的确让人不解。洛克将蒂娜托付给艾德迦后先行离开，艾德迦让蒂娜放心在这里待着，毕竟费加罗是加斯特拉的同盟国。

随后来到城左边的房间里休息回复一下HP和MP，然后从该房间的前厅楼梯走下去，可以来到西城，在房间里见到神官长。神官长告诉蒂娜，艾德迦国王曾经有一个双胞胎的弟弟，名字叫作马修，马修为了自由而舍弃了王族身分并离家出走，现在也应该成长为一个独当一面的男人了吧。

随后返回王宫和艾德迦对话，帝国的杰夫卡带领着兵队来到。控制艾德迦先后跟帝国士兵和杰夫卡对话，杰夫卡让艾德迦交出拥有魔导力的少女，艾德迦虽然暂时打马虎眼蒙混了过去，不过精明的杰夫卡显然不是那么好瞒。暂时不把脸撕破的杰夫卡离开费加罗，这也预示着两国同盟关系的破裂。

随后操作角色切换回蒂娜，从王宫前右边的房间进入并一直到东城的房间里和洛克对话，得知洛克和之前救下自己的老人都隶属帝国抵抗军“回归者”。

夜晚费加罗城燃起大火，杰夫卡带领着爪牙再次要求国王交出蒂娜，如果不从就将整座城烧毁。艾德迦和蒂娜以及洛克利用陆行鸟逃走并将费加罗城沉入沙漠，打败杰夫卡手下的两个魔导装甲，两个男人准备将蒂娜介绍给“回归者”组织的领导人巴南，巴南或许可以知道蒂娜持有的魔导力量的真相。



乘坐陆行鸟向南找到山洞后进入，穿越洞窟往东可以到达南费加罗镇，而“回归者”的总部就在镇子的北边。从洞口出来后向南可看到南费加罗镇，进入后在酒吧里可以看到柜台前带着忍犬的影，不过他的态度相当傲慢。同时打听到这里的武道家收了两名弟子，其中一名很有可能就是艾德迦的弟弟马修。

该镇里有不少隐藏的宝物，可以好好探索一番。镇子右上角的豪宅的地下监狱里也有很多宝箱，不过后期还会再经过这里，宝物的质量会有所上升，拿不拿看玩家的意思了。在饰品屋可以买到防毒的首饰和冲刺靴，冲刺靴的作用是加快角色在地图上的移动速度。

兄弟重逢

出镇子向北进入小屋，这里的陈设都在预示着此处的主人就是马修。向屋子外面的老人打听，原来马修的师父达克遇害，马修也进入了克尔滋山脉，与此同时，马修的师兄也就是达克的儿子巴尔格斯也失踪了。

出了小屋向东可以进入克尔滋山脉，这里似乎总有一个黑影在主角们的前方跳动。这里怪物中的野猪攻击力较高，小心回复HP，并且防毒的首饰也一定要装备上。在山脉另一侧的洞口会看到巴尔格斯，看来他和马修有着什么过节，一听到艾德迦正在寻找马修，就和主角们展开了战斗。该场BOSS战无须打败他，战斗中途马修会登场，原来巴尔格斯认为偏心的父亲有意让马修成为奥义的继承者，在嫉妒和恼怒之下他杀死了父亲并敌视马修。下面是马修和巴尔格斯的单挑，只要在提示完后用爆裂拳打败他即可，爆裂拳的出招具体方法为←→←A，注意输入指令的时机是在选择了必杀技指令后，手指符号指在马修自己身上时。指令的输入并不要多快，准确即可。发出这招将巴尔格斯打败，艾德迦和马修也得以兄弟重逢，当马修得知哥哥是要去投奔回归者本部对抗帝国时，也欣然加入了队伍。



回归者本部



穿过山脉后一直向北就可以进入回归者本部，见到首领巴南后发生剧情，巴南把蒂娜的力量比作潘多拉盒子里最后的光芒，让蒂娜不必为了之前的杀业而自责，并要求蒂娜加入回归者军队。在能够自由行动后，先在这里找到洛克、艾德迦和马修分别对话，然后在桌子上方可以找到纸屑，然后和洞口的侍卫对话，他告诉蒂娜巴南出去了。在本部洞口外和巴南对话，巴南问蒂娜是否已经找到答案，蒂娜答应自己成为人们最后的希望之光的同时也表现出了自己的不安。（这里也可以不立即答应，如果连续三次都选“否”，那么会得到道具げんじのこて，否则得到的都是ガントレット，笔者这里选择的是ガントレット。）巴南把ガントレット交给蒂娜后，召开了全员会议。

众所周知，帝国以魔导的力量发动了这场战争，然而加斯特拉是通过什么方法让这股力量复活的呢？根据洛克的调查，加斯特拉召集了世界上几乎所有的学者研究幻兽，而魔导之力显然跟幻兽的联系非常紧密。这两个名词也正是千年前魔大战的关键，如果说这意味了第二次魔大战的发生，那么世界将再次面临毁灭的危险。然而蒂娜似乎拥有和幻兽交流的能力，如果能让幻兽苏醒，说不定还有事情还有转机的希望。

就在讨论之时，士兵禀报帝国部队正由南费加罗镇攻打过来，艾德迦让洛克以自身特技去牵制帝国军。洛克走后，艾德迦、马修、蒂娜和巴南四人乘坐木筏向着游戏初始有着冰封幻兽的那鲁歇镇进发。

之后的战斗务必要保证巴南的存活，安全起见可以将巴南调到后排。在木筏的漂流过程中需要让玩家做出两次选择，分别选择“右”和“左”即可。在漂流的尽头处有一场章鱼的BOSS战，虽然它的攻击力很高，但巴南的いのる是全员回复的好技能，让他专心回复，其他人员猛攻即可。章鱼被打败后会逃跑，马修跳下水追击，却因为用力过猛而被激流冲走。

兵分三路

这样一来，我方的人员就分为了三批——牵制帝国的洛克、被水冲走的马修、前去那鲁歇的蒂娜等三人，下面是分支，玩家可自行操作莫古利选择章节。

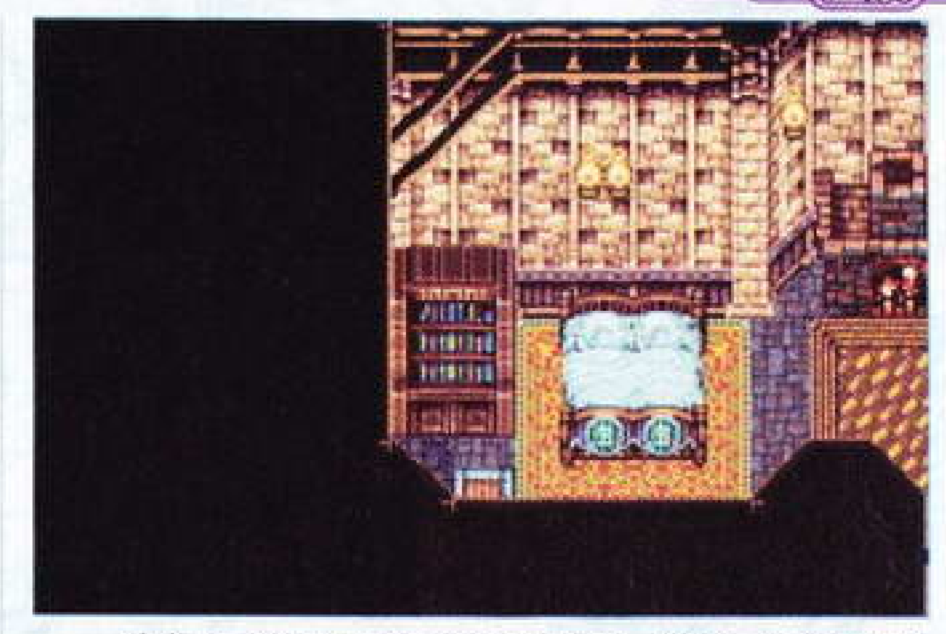
洛克篇

先到道具屋和这里的商人对话，商人知道洛克是盗贼而进入了战斗。让洛克使用偷盗技能可以偷到他的衣服并穿上，这样就可以伪装成商人并在士兵的眼皮底下大大咧咧地晃悠了。进入道具屋楼梯下方的屋子（在这之前不要和任何一个帝国士兵对话），和屋子左边的老头对话后得知他要喝酒。进入地下室，然后从另外一边走出屋子，先从右上方走上城墙，之后沿着城墙向左走遇到穿绿色衣服的军官，与之对话可进入战斗，还是老样子使用偷盗技能，这样可以换上他的衣服。之后再下城墙和镇子左边没有乘坐魔导装甲的那个士兵对话，



这样他会让开一条道路，这时进入酒吧的地下室和商人对话并进入战斗，还是偷盗，之后可以取得商人放在桌上的酒。

将酒拿给老头，老头让洛克去和楼下的小孩，也就是他的孙子对暗号。再到地下室和小孩对话，选择第二项，小孩就会打开秘道。走出秘道后向右沿着惟一的道路进入大房子，上到二楼。这里有两个房间，左边房间的书架后是暗门，下楼梯可以选择是将变装卸掉还是保持原样。然后在如图书架位置后面又有一条暗道，先向下再向右就可以进入地下二层拿宝箱。返回原路继续向右可以听到帝国女军官和士兵的争执声，女军官赛莉丝因为不满杰夫卡无克制的屠杀而被打上背叛者的烙印，明天就要送上断头台。等士兵离开后洛克进屋将她救下，顺便牵走睡着了的士兵口袋里的古时钟的发条。



出门后进入最右边的房间，给右上方的时钟上好发条，房间的暗门就会出现。进入暗门进入迷宫，在如图位置向下是不容易被察觉的正确方向。走出迷宫后返回那鲁歇镇，在山洞的西出口会有一场BOSS战，该BOSS的魔法需要用赛莉丝的魔封剑技能来应对。

洛克篇结束。

马修篇

进入右边的小屋可以邀请影忍加入队伍，由于马修和影忍都没有回复系魔法，最好向骑着陆行鸟的军人多购买一些回复道具。影告诉马修，要从这里回到那鲁歇就必须穿过多马城。出小屋沿着东南方的道路走可以进入帝国兵的基地，这里戒备很是森严，而即便是帝国士兵也有对杰夫卡持不满态度的。

帝国对多马城的进攻正式开始，由于多马城的守将加源骁勇善战，帝国部队竟一时没有办法。(这里需要控制加源进行一场没有难度的强制战斗。)

角色控制切换回马修一队，先到右边的帐篷打开宝箱(注意要选择第一项)。然后继续向下走又会发生剧情对话，帝国士兵向雷欧将军报告攻城不下的消息，这时传令兵向雷欧递来一封书信，内容是加斯特拉皇帝将雷欧召回。雷欧在临走之际嘱托手下即使对待敌人也一定要遵循骑士道精神。然而目前军队的统率权完全落入杰夫卡手中，卑鄙的他自然什么手段都用的出，他打算将毒药投入多马城的护城河里。马修跳出来阻止他的阴谋，杰夫卡暂时败逃。这时可以先到营地左上方的帐篷拿道具，左边宝箱里面有一个BOSS，打败可以获得不错的道具。而帐篷上方的围墙是可以跃过的，后面的帐篷也有一个宝箱。然后连续追打杰夫卡两次，杰夫卡的下毒计划已经成功实施了。

随着多马城士兵的一个个中毒倒下，悲愤交集的加源飞速赶到王宫保驾，然而这时已经迟了，多马王让加源不要放弃多马城。接着来到王宫内右边的房间，美娜也中毒不醒。愤怒的加源单枪匹马来到帝国营地，遭到帝国士兵的阻击。这时玩家需要控制马修帮助加源进行三场战斗(帮助加源的方法是靠近他按A与之对话，但是不能从加源的正面接近，那样会被打飞)。之后他们会抢到帝国的魔导装甲，按照马修进入营地的路线可以冲出包围，期间会经历几场战斗，魔导装甲的能力很强，不必担心。

来到营地下方的迷之森林，在森林深处会看到列车站台，进入列车后，它竟然自己开动起来。左右车厢都无法同行，列车的门也被锁住。加源说这是魔列车，作用是把死人的灵魂带到灵界。如果列车一直这样开下去，到灵界作客也是迟早的事情了。这时一直将列车右边的车尾走，车厢内的幽灵会阻拦主角的去路，与它对话可以邀请它加入，不过幽灵允许加入的数量只有一个，当队伍里已经有幽灵同伴的情况下再和幽灵对话就会进入战斗了。

在车尾车厢里面的房间可以见到列车长，桌子上有一本空的行驶日志，和列车长对话得知要想列车停下就要进入机关室。调查机关室以后去最前面的车厢，进入之后发现门被幽灵堵住，消灭了它以后更多的幽灵从四面八方包围了过来。逃到车厢顶部，力大无比的马修举着加源在数个车厢顶部飞跃而过，不过后面车

厢依然不断涌来纠缠不休的幽灵，进入前面的车厢将上方中间的扳手拉开，两个车厢之间的连接就会被切断。

然后再次返回车厢将扳手置回原来位置，障碍就会解除。下一节车厢是餐车，这里吃饭可以回复HP和MP，不过车厢内部是无法通过的，需要从外面绕行。餐车后内车厢的第一个房间里有一个宝箱，正要拿的时候一个自称是天下第一剑士的西格，脾气火爆的马修和他进行争吵并打了起来，虽然轻松解决了他，但他在逃跑时还是把宝箱里的东西拿走了。

走到车头的控制室，先阅读驾驶规则，然后将室内上方的第二个闸刀拉断，第一、第三个闭合，再走到车头调查烟囱可进入BOSS战。由于魔列车的幽灵属性，对它使用フェニックスの尾可以秒杀它。

走出迷之森林，来到巴伦瀑布，影会在此时以圆满完成任务为名离队。控制马修从瀑布上跳下，经历几场战斗后需要打BOSS战。这里的敌人比较强，要小心。之后两人会顺着水流漂流后到达兽之原，在岸边会遇到嘎，以后他会加入队伍。从兽之原来到莫布利斯村，在村子的左上房屋内遇到受伤的士兵，因为伤势严重，他无法给自己的女友写信。然后到右边门前饲养着鸽子的房屋内找人给他写信并投递，之后和村口的老者对话后可以再跟伤兵对话，然后再去找人帮他寄信，反复5次可以得到一个タマのすず，效果是装备角色每走一步就回复1HP，非常不错的饰品。之后到道具店买一片干肉，再出村遇敌后有一定几率遇到嘎，千万不要攻击他，将之前买到的干肉道具对他使用，他会感激并加入队伍，同时要将自己的宝物作为答谢送给马修。而他的宝物则是在兽之原南边的山洞里。

在山洞里多转转就可以找到嘎的宝贝，然后向下走，顺着河流漂到尼柯亚镇。漂流的途中依然需要选择选项，两次都选左是最快脱出的路线，不过选右可以获得道具。这里需要注意的是，原来在SFC版中莫古如果要习得“水のハーモニー”，就必须在世界崩坏的剧情前专门再来这里一次。而GBA版因为可以在崩坏后的リヴァイアサン战里习得，所以拿了这里的道具后就没有必要再来了。

在尼柯亚镇多购买一些道具，从这里坐船即可前去那鲁歇镇。

马修篇结束。

蒂娜篇



顺着木筏漂流而下，用巴南回复HP一路的战斗会非常轻松。漂流结束后上岸往西北方向走可以到达那鲁歇镇，不过这里的守卫士兵认出了曾是帝国军的蒂娜而不让三人进入。就连艾德迦也被对方士兵认为是冒牌的费加罗国王，看来正门定然是无法进入了。向左走可以发现秘密通道，这里的敌人没有什么难的，期间要跟随光的引导走特定路线。这里的宝箱可以不急着拿，世界崩坏以后会变成更好的道具。走出矿坑后，沿着木桥进入救过蒂娜的老人家，这里是回归者组织在该镇的秘密据点。老人决定关于蒂娜和幻兽间的重要关系跟镇民好好商谈一番，这样他们应该能够不计前嫌。

蒂娜篇结束。



那鲁歌保卫战

巴南等人来到城镇长老的屋子，向他讲述了事态的严重性。在目前帝国步步紧逼的情况下，要想没有任何牺牲地结束战争是不可能的。现在只能采用丢卒保车的策略，以部分的牺牲将世界从魔大战的威胁中解救出来。之后马修和洛克也陆续赶到，这样我方的三批伙伴终于再次聚首，下面即将迎来一场大战。

气势汹汹的杰夫卡目标当然是直取冰封的幻兽，长老已经将冰封幻兽从原先的矿坑转移到山顶。下面的战斗巴南会离队，将我方队伍中剩余7人分成三队进行抵挡敌人的进攻，确保巴南安全的情况下打败地狱骑士和杰夫卡即可。杰夫卡的魔法威力比较强，使用赛莉丝的魔封剑会让战斗变得容易一些。打败他后帝国军会暂时退却，来到山顶可以发现安然无恙的幻兽，这时幻兽再次和蒂娜产生共鸣，蒂娜竟也化身成幻兽向空中飞去，而其他伙伴则在这股力量的影响下相继晕了过去。

等他们醒来后，听目击者说蒂娜飞向了费加罗的西边。这里需要再次将队伍分为两队，一队寻找蒂娜，一队留下守卫幻兽和巴南首领。



幻兽的秘密

如果寻找蒂娜的队伍里只有三个人，那么可以在克里根村宿屋里邀请影忍加入队伍，此外把艾德迦放在队伍的第一个可以在费加罗享受购物半价的优惠。在费加罗投宿一晚(队伍里有艾德迦和马修的话会发生剧情)，翌日艾德迦来到费加罗城左下方的地下室操纵城堡向克里根移动。

克里根村是洛克的故乡，村子左上方是洛克前女友蕾切尔的家，进入后洛克会开始回忆自己和蕾切尔的往事，伊人虽随风逝去，洛克却无论如何也不会忘记这段凄婉的恋情。村子右上方房屋的地下室停放着蕾切尔的遗体，由于使用了特殊的药物，遗体会永远保持死前的容貌不再变化，就像等待王子去拯救的睡美人。

出了镇子向南沿着绿地一直走可以到达夏多鲁镇，在这里整备一下，并租一只陆行鸟继续到沙沙镇。这个镇满大街都是只会说谎话的人，玩家需要将他们说的台词反过来理解。左上方的废弃旅馆里有一个大钟，调查并将它的时间调到6：10：50可以开密室并获得艾德迦的武器。随后在小镇左下方有一个饰品店，这是很高的一座建筑，沿着楼梯一直向上会有一场BOSS战。这时艾德迦武器的威力就体现出来了，并不算太难的一战。打败黑人BOSS后来到最上面的房间找到了蒂娜和人形幻兽拉姆。

拉姆向他们讲述：人和幻兽曾经和平地共存在这个世界上，然而1000年前的魔大战中，人们利用幻兽的力量制造出魔战士并导致了一场前所未有的浩劫。幻兽们为了防止自己的力量再度被欲念深重的人类利用，就独自创造了另一个世界生活着。但是，20年前人类进入了幻兽界，随即幻兽猎人加斯特拉捕捉了大量的幻兽并把它们关在帝国的魔导研究所，抽取它们的力量以制造出满足自己野心的杀人工具。要想让暴走状态下的蒂娜得救，就要进入魔导研究所并救出被关的幻兽们。拉姆最后将自己的身体和灵魂化作一颗魔石，加上原先几个幻兽同伴的魔石一共四颗。

歌姬与飞空艇

此后驻守那鲁歇的其余同伴会赶到，一行人返回夏多鲁镇，在镇子上方的最大的一间房子里可以遇到忧心忡忡的团长。原来一名叫作西捷亚的赌徒写来一封恐吓信，声称要在剧团演出的时候绑架女主角玛利亚。这个西捷亚拥有飞空艇黑杰克号，利用这艘飞空艇可以很方便的到达帝国。既然面对这个双赢的局面，我们当然要去会会这个西捷亚了。具体方法是让酷似玛利亚的赛莉丝顶替前者出演歌剧并故意让西捷亚拐走，就可以顺藤摸瓜找到飞空艇的所在了。这里的小插曲是之前被马修追赶的水怪章鱼模仿西捷亚写了同样的挑战书，不过没有人注意到。

从夏多鲁镇往南走就是歌剧院了，这里很受上流社会的青睐。演出时让洛克到后台的房间叫赛莉丝登场，接着两人发生剧情后可以欣赏赛莉丝的歌剧了，期间需要选择台词，顺序是1－2－1。此时的洛克却在地上发现的章鱼写的信，章鱼在信中扬言要用秤砣砸烂赛莉丝的头，需要在5分钟内找到章鱼并打败它。进入歌剧院右上的房间，上楼梯搬动右边的开关，然后返回观众席，走左上的房间，遇到老鼠的话一定要消灭其中那只体毛为黄色的。找到章鱼后洛克会冲上去和它交战，一个不稳，双双跌至舞台。这种突发状况是团长始料不及的，但台下还有观众，只能将错就错。打败章鱼后真正的挑衅者西捷亚从天而降将赛莉丝掳上了飞空艇。

追上飞空艇的众人向西捷亚说明了情况，西捷亚虽然不是坏人，不过也绝对不肯白白帮忙的。赛莉丝提出和西捷亚打赌，如果赛莉丝赢了西捷亚就要提供飞空艇的协助，不然赛莉丝就要成为西捷亚的女人。赛莉丝利用千术赢了西捷亚，对方也没有食言地如约提供协助。



帝国魔导研究所

进入帝国的领土后飞空艇就可以着陆了，大陆的正中是帝国首都，向西北方走可以到达。中途经过的城镇可以进行补给，不过由于在首都的魔导研究所可以得到强力武器，所以主要更新防具、饰品即可。首都的戒备很森严，宿屋不要进，留宿的话会被偷钱。先到城的右边可以遇到两个箱子之间的老人，他也是回归者组织的一员。老人去吸引帝国士兵的注意力，这时可让洛克跳上老人左边的铁架子，沿路进入魔导研究所。

研究所里杰夫卡正在进行吸取幻兽能量的暴行，不过这个时候还不宜正面冲突，等他离开后跟随传送带来到地牢。这里满是幻兽们的累累白骨，濒死的伊夫里特和湿婆两只幻兽将洛克等人视作敌人并发动攻击，进入BOSS战。分别以冰系和火系的魔法对付，并不难。打败它们后可以得到化身的两颗魔石。打完后从右边出去，沿着楼梯上去是一场BOSS战，用物理攻击对付它。打败它以后进入研究所的中心地带，在此得到另外四颗魔石并见到赛莉丝的养父希德博士，随后杰夫卡会出现并指示赛莉丝对付洛克一行。洛克误认为赛莉丝真的背叛自己，不留意间被敌人偷袭得手，为了保护洛克，赛莉丝使用空间魔法将自己、杰夫卡以及帝国的爪牙转移到别处，消失在空中。

受到刚才空间魔法的影响，密封舱的能量开始倒流，要跟随希德博士的指示乘坐滑车逃跑。滑车在运动中时也会遇敌，最后有一场BOSS战，打完后逃出研究所和西捷亚汇合并乘上了飞空艇。然而受杰夫卡控制的两条机械手依然穷追不舍，左边BOSS的弱点是水，雷属性吸收；而右边BOSS的弱点是雷，火属性吸收，要注意。



蒂娜的身世

打败他们后乘飞空艇飞回沙沙镇，蒂娜以及其他同伴都在这里了。洛克将魔石交给蒂娜，蒂娜的身体再次产生共鸣。随后可以看到十几年前的幻兽界，幻兽马丁救下一位人类女子玛塔妮，她由于厌恶了人间的丑恶而无意中逃到了这里。尽管幻兽和人类向来誓不两立，但是相爱的两人终于打破了种族的桎梏走到一起。而他们生下的一个女孩，取名蒂娜。

两年后，人类加斯特拉率领部队大举入侵，大肆捕捉幻兽，幻兽长老决定以性命为代价发动封魔壁将所有异类赶出幻兽界。这时幻兽中却有人认为玛塔妮是造成这一切的罪魁祸首，伤心的玛塔妮带着蒂娜冲了出去。在封魔壁的强大气流口，蒂娜不小心被吸了进去。蒂娜正是这样落入了加斯特拉手中并成为了他的提线傀儡，以自身的魔法力量杀戮着人类。

明白自己的身世后，众人又惦记着那鲁歇的情况，返回飞空艇向那鲁歇进发吧。这里飞空艇终于可以自由使用。

封魔壁解除

回到那鲁歇，巴南首领说这里的人们已经都加入了帝国抵抗组织，同时劝说拥有幻兽血统的蒂娜去说服幻兽也加入反抗帝国的阵营里来。一旦人类和幻兽结盟，就可以从东、北两个方向夹击帝国军了。

这时可以整备一番，购买装备以及道具，在镇子里巡视一番会看见一只狼。这只狼看见主角就立刻逃开，追过去吧。追着它一直到山顶，狼会抓住莫古利族的首领莫古。这时要选择救狼还是救莫古，如果救狼会得到一个魔法值消耗减半的饰品，救莫古的话它就会加入队伍。

下面让蒂娜和若干同伴乘坐飞空艇来到帝国东部的封魔壁监视所，这里已经无人把守。穿过监视所右边的洞窟时请准备大量的圣水，可以秒杀僵尸。此外这个洞里面有大量的宝箱，其中アルテマウェポン是无论如何都一定要入手的神器。

来到封魔壁前，正在蒂娜解除封魔壁的时候杰夫卡出现了。就在双方即将动手之际，已经开启的封魔壁中冲出大量的幻兽。幻兽引起的强风将杰夫卡吹走。主角一行也想跟随幻兽群前往帝都一看究竟，不过在满天幻兽的冲击下，飞空艇坠落在了帝国的最南端，向东北方向步行到首都维克多吧。

维克多已经被愤怒的幻兽弄得破败不堪，在王宫里跟随侍卫见到帝国的皇帝。皇帝在反省自己错误的同时强调现在狂暴的幻兽有可能毁了整个世界，希望能够在宴会上与回归者和谈。宴会前利用仅有的4分钟时间尽量多跟王宫里的士兵交谈，最多24名。其中4名会和我方交手，交谈过的士兵可以获得1pt，交手过的士兵可以获得5pt。然后在宴会上国王会向玩家提出问题，根据玩家不同的回答也会获得不一样的点数，详见下表。

	问题一	问题二	问题三	问题四	问题五
第一选项	2	5	1	1	每选一次2pt，如果重复则会扣除10pt
第二选项	1	1	5	5	
第三选项	5	3	3	3	
	问题六	问题七	问题八	问题九	问题十
第一选项	5	选出第一个问题，正确的话可得5pt	选择是，然后和皇帝身边的士兵对话，战胜获得5pt	3	选择"是"获得3pt
第二选项	2			5	
第三选项	－			3	

这样根据玩家获得的pt总数，帝国会提供不同的援助，具体如右。

如果玩家至少达成了编号3以上的奖励，就可以去维克多东边的武器库搜刮一番了。注意，炉子和右下角的墙壁里各有一个隐藏宝物。

编号	得分	效果
1	0～49	帝国从南费加罗镇撤退
2	50～66	帝国从南费加罗镇和多马城撤退
3	67～76	在1和2的基础上开放东方帝国基地的武器库
4	77～89	在1、2、3基础上送魔石
5	90～93	在1、2、3、4、5基础上送魅力手镯

世界崩坏

到南边的海港可以跟雷欧将军汇合，赛莉丝和影忍此时也会加入队伍。在宿屋留宿一晚，第二天再找雷欧就可以乘坐军舰去寻找北方岛上的幻兽了。

上岛后，队伍分为雷欧和赛莉丝，蒂娜、洛克和影忍两组，岛屿的上方有一个小村庄，进入后在右上方的屋子里遇到斯特拉，面对我方的提问，这个老人似乎竭力想掩饰着什么。暂时没有探听出任何有用消息，去宿屋住一晚，半夜斯特拉来到宿屋叫醒主角，原来是村子里发生了火灾。村民们的救火并没有让火熄灭，眼看房子就要倒塌了，蒂娜、洛克和斯特拉冲进了火海。这个迷宫里的BOSS惧怕冰属性的攻击，消灭它后在最里面见到了斯特拉被困的孙女以及试图救助她的忍犬。房屋因为大火的关系岌岌可危，关键时刻影忍出现将所有人救出。为了报答主角的恩情，斯特拉道出村子西边的山洞里可能栖息着幻兽。

山洞深处可以看到三斗神的金像，三斗神



是魔法的创造者，同时也是幻兽的制造者，所以幻兽在此建了雕像来拜祭他们，而这个岛上目前的那只幻兽很可能就是因为斗神像的存在才来到这里的。

正要进一步探寻幻兽，章鱼怪又跑出来捣乱。斯特拉的孙女莉姆会加入队伍，使用她的特技素描可以很快解决战斗。之后就专心逛迷宫就可以了，直到找到大量幻兽的聚集地。就在双方剑拔弩张之际，幻兽首领尤拉出现并跟蒂娜再次产生共鸣。尤拉对于幻兽造成无辜民众的伤亡也非常抱歉，愿意跟随蒂娜去和帝国谈判。

就在准备前去帝国时，杰夫卡带领着部队出现并将众人打倒，原来野心勃勃的他说服皇帝并撕毁和解的盟约。愤怒的雷欧将军上前和杰夫卡单挑，在杰夫卡的幻术下雷欧被打倒。此时封魔门大量的幻兽冲出，然而都被杰夫卡变成了魔石。

等众人醒来之时，杰夫卡已经扬长而去。众人埋葬了雷欧将军，发誓一定要向帝国讨回这笔仇恨。西捷亚此时乘坐飞空艇前来支援，所有同伴汇合在一起，西捷亚发现帝国军队都朝着封魔壁进发了。加斯特拉皇帝正为封魔壁的开启而得意不已，借助幻兽界深处三斗神的力量，他可以毫无顾忌地做任何事情。一片陆地升上天空而形成了魔大陆。驾驶飞空艇飞向魔大陆，这里需要选择三名角色组队对抗中途的几批敌人以及章鱼怪，打败章鱼后三个人会从飞空艇上落下，落地后就来到魔大陆了。落地点附近可以发现倒下的影忍，和他对话后他会加入队伍。一路前进找到杰夫卡和加斯特拉，杰夫卡利用三斗神的力量杀死皇帝，然后让三斗神从原来的位置上挪开，世界的平衡就此崩坏。下面要在6分钟以内逃回飞空艇，到达飞空艇后不要急着走，选择第二个选项留在原地，在时间还剩5 秒的时候影忍也终于赶到，一起乘坐飞空艇离开吧。



一年后

自从世界崩坏之后，赛莉丝整整昏迷了一年，这期间都是养父希德博士在照看着她。当赛莉丝醒来之时博士却病倒了，为了让希德博士康复，赛莉丝需要抓鱼给他吃。在海滩边可以抓鱼，注意一定要抓游得最快的那种，这样不满十次博士就可以康复。康复后，希德告诉她自己做了一只木筏，赛莉丝可以乘坐这只木筏出海寻找曾经的伙伴们。

这一年内由于世界的变故，众多被封印的魔物均一一复活，先坐船来到大陆上最近的一个镇子，在这里可以打听到马修和八龙的消息。出了镇子向北可以到达祖拉镇，该镇子正受到得到三斗神力量的杰夫卡制裁之光的攻击。镇内的一间房屋在光的攻击下就快坍塌，马修正在苦苦支撑着。屋子里还有一个孩子，赛莉丝必须在6分钟以内将孩子救出，由于战斗也会消耗时间，所以要准备多个けこいだいだま以快速逃离战场，救出小孩后马修加入队伍。

出了镇子以后向东走，穿过蛇道向北到达港町，这里会遇上自称是盗贼首领的艾德迦。为什么他不肯表明自己的身分呢？跟随盗贼来到费加罗城，原先能够移动的城堡却因为发动机被植物缠住而无法运作。原来艾德迦之所以开始不承认自己的身分，是想利用这些盗贼进入秘密洞穴。这些盗贼刚好是从费加罗城内逃出来的，毕竟艾德迦就是抓捕他们的最高命令者。在城底打败四根树枝后，拿到财宝的盗贼们欢喜地离开，艾德迦正式加入队伍。

利用移动的城堡穿越沙漠到达洛克的故乡，在宿屋里会找到飞空艇的主人西捷亚。西



捷亚因为失去飞空艇变得非常消沉，在赛莉丝的劝说下他也加入了队伍。下面要为他去西南方的墓地寻找另一艘飞空艇飞鹰号。

墓地的第一层没什么难的，第二层左边上方的房间有选项，选择1、4、1、2。另外水位的上涨也要用开关来控制，水中的乌龟可以拿来做交通工具。该迷宫里有隐藏宝箱，可以获得让经验值翻倍的グロウエッグ。

BOSS前记录点左边的宝箱里可以打金色蜗牛，打法和之前的蜗牛BOSS一样，在它头缩回去的时候不要攻击。记录完以后进入上方的房间打魔战车，战胜后出现秘道，进入可发现飞鹰号。

自由的天空

飞艇起飞可看见一只信鸽，跟随它来到马兰达镇，在这里可以打听到同伴们的消息，利



用飞空艇可以去各个地方寻找同伴吧。

洛克（フェニックスの洞窟）

进入凤凰洞窟后，我方人员先分为两组，这里的迷宫充满了解谜要素，需要两队配合踩下机关才能互相前进。中途需要打八龙之中的火龙，迷宫最深处可以找到洛克。

莫古（ナルシェ）&乌玛（ナルシェ）

如果此时洛克已经归队，那么让他打开武器店上方屋子的锁跟老人对话可以得到アルテマ魔石或者ラグナロク剑，装备涂了血的盾经过255次战斗后它会变成英雄盾。要收莫古，

从入口处向左可以发现机关，然后进入坑道和最深处的莫古对话后它会加入，在它原先站的位置调查一下能够得到モルルのお守り(除剧情战斗外不遇敌)。让它加入队伍后可来到当时放置冰之幻兽的山顶，可以跟冰龙交战，打败冰龙跳下山崖可以遇到雪人乌玛，打败他的话能够让其成为同伴。

蒂娜（モブリズ）

蒂娜在镇子里照顾着一些孤儿，马修请求蒂娜加入队伍，不过蒂娜似乎暂时失去了战斗的能力。下面一场蒂娜与绿魔兽的战斗是固定要输的，之后伙伴会赶到，战胜后离开村子。(以上剧情可在拿到飞空艇之前进行。)拿到飞空艇以后再次返回这里，进入村子左边的房间，跟着小狗的路线进入秘道，绿魔兽再次来袭。这次战斗的中途，魔兽会把我方两名队员吹飞，蒂娜会在这时变作幻兽作为我方支援出现，打败魔兽后蒂娜加入队伍。

加源（ゾゾ）

先和马兰达镇右上角的房屋里和罗拉对话，她会让你帮她送信。此时跟随信鸽来到沙沙镇，跟旅馆门口的老板买下除锈剂，然后由咖啡店的门进入。利用除锈剂可以来到沙沙镇的后山，这里有八龙之一的石龙。战胜后出山洞就可以见到加源，之后加源加入队伍。

莉姆（ジドール）&斯特拉（狂信者の塔）

首先进入夏多鲁镇上方的豪宅，打开开关后，上楼梯调查女性的肖像会有一场强制战斗，胜利后出现暗门。在秘道的尽头可以找到莉姆。下面是与魔画BOSS战，魔画分为天使和恶魔两种形态，玩家可以全力用圣属性的魔法攻击恶魔形态的魔画即可，当魔画呈现为天使形态时，可将精力集中在回复和



防御上。完毕后莉姆会加入，同时这里主人房间的右边书架可以找到魔兽ラクシュミ，不要错过。莉姆加入后来到魔导塔，斯特拉会加入队伍。

嘎（兽ヶ原）

收嘎很简单，先在飞空艇上将队伍人数保持为3人，然后在兽之原逛几下就能遇到嘎。记住不要攻击他，他会加入队伍。

影忍（兽之原南方洞窟）

在这里可以看到影忍的忍犬，跟随它走到洞窟最深处会进行BOSS战，这期间一定要拿到一击之刃(一击の刃)，这关系着影忍是否加入 。第二个BOSS只是第一BOSS的亡灵，利用圣水可以秒杀。将影忍送回魔导村修养，进入宿屋睡一晚后会发现影忍第二天不辞而别。这时再乘坐飞空艇到达地图西北角上的斗技场(原歌剧院)，用一击之刃的时候影忍会出战，单挑打败他后他会加入。

果果（兽之原右上小岛）

这里会遇到一种蓝紫色敌人，不打死它的话它会把我方吸入地下迷宫，这里宝箱很多。在最深处遇到模仿师果果，和其对话后他会加入。

最终决战

这样14个伙伴都收全了，下面就是最后的决战。让飞空艇在瓦砾之塔的上方降落，选择12名角色进塔并分成三队。三队在迷宫里需要互相配合才能前进，当某一队被卡住时切换另一队。该迷宫里面的BOSS非常多，所以之前一定要做好充分准备。魔法反射戒指有条件一定要买。三魔神的きしん、めがみ、まじん的弱点分别是毒、无弱点、圣，打败他们就是最



终战。终极形态的杰夫卡没有特定的弱点，稳中求胜吧。

打败了杰夫卡，塔也面临崩塌的危险。由于三斗神的消失，幻兽和魔兽也都渐渐从这个世界被抹杀。化作幻兽形态的蒂娜引领着飞空艇飞出瓦砾之塔，魔石消失得越来越多，蒂娜的力量也越来越弱，直到失去的幻兽的力量而直直坠落下去。

飞空艇飞过大海，飞过大陆，原本荒凉的地表渐渐恢复生机。

蒂娜睁开眼睛，看到的并不是天使，也不是鬼卒。

西捷亚：“我就说过，我的飞空艇是最快的。”

“谢谢你，西捷亚。”

蒂娜的长发在风中飘舞着，自己究竟是什么并不重要。能够守望着这片土地，这便已足够。

The End



八龙的出现地点

石龙	拿到除锈剂后来到沙沙山
火龙	凤凰洞
冰龙	那鲁歌镇山顶
白龙	狂信者之塔的某个房间
蓝龙	古代城王座右边往下走5步并调查地面可发现秘道，进入后找到蓝龙
地龙	歌剧院右方控制室按下第三个机关后就会掉落到舞台
金龙	瓦砾之塔
骨龙	瓦砾之塔



斗技场

世界崩坏后，地图左上方的剧院会变成斗技场，在这里只要使用特定的道具做赌注，就可以和特定的对手交手。斗技场里只能和敌人进行单挑，胜利后可以获得特殊道具，失败后赌注消失，具体如下。

赌注	对手	奖励
アーマーガッパ	ゴーキマイラ	甲罗の盾
アイスシールド	イノセント	フレイムシールド
アイスブランド	ガンマ	オーガニクス
アサシンダガー	トライアライド	ソードブレイカー
アポカリプス	まじんりゅう	セイブザクイーン
天のむら云	ガリュブデス	ホーリーランス
アルテマウェポン	グランベヒーモス	グラディウス
イージスの盾	グラシャラボラス	甲罗の盾
イカサマのダイス	クリュメヌス	バーニンナックル
怒りのリング	ウェアドドラゴン	吹雪のオーブ
一击のダーツ	ウェアドドラゴン	一击のダーツ
一击の刃	テュポーン	一击の刃
いばらの冠	アスピドケロン	ミラージュベスト
ウィザードロッド	ウェアドドラゴン	天のむら云
ウィングエッジ	ゴーキマイラ	スナイパー
エアアンカー	オールドドラゴン	そよ风のマント
エクスカリバー	オニオンダッシュ	勋章
英雄の盾	恶魔の骑士	フォースシールド
エリクサー	サボテンダー	リネームカード
オーガニクス	キングベヒーモス	ソウルセイバー
胧月	アウトサイダー	ゾーリンシェイプ
影缝い	トライアライド	天のむら云
风车	アスピドケロン	ライジングサン
形见の指轮	テュポーン	形见の指轮
ガントレット	ベクタキマイラ	雷神の盾
金の发饰り	モルボルグレート	飞龙の角
グラディウス	コープス	ダガー
クリスタルオーブ	グラシャラボラス	金の发饰り
クリスタルソード	グラシャラボラス	エンハンスソード
クリスタルヘルム	デュエルアーマー	ダイアの兜
クリスタルメイル	インビジブル	アイスシールド
グロウエッグ	ムードスード	タマの铃
グローランス	ランドウォーム	陆奥守
グングニル	ムードスード	ロンギヌス
勋章	インビジブル	リネームカード
源氏の兜	アーマーベース	クリスタルヘルム
源氏の小手	恶魔の骑士	雷神の盾
源氏の盾	用心棒	雷神の盾

赌注	对手	奖励
源氏の铠	グラシャラボラス	エアアンカー
甲罗の盾	ムードスード	皿
ゴッドハンド	グランベヒーモス	斩魔刀
ゴロネコスーツ	ベクタリトス	チョコボスーツ
沙悟净の枪	ウェアドドラゴン	ネコ耳フード
佐助の刀	フェイズ	村雨
さそりの尻尾	ベクタキマイラ	ラストリゾート
皿	ブラキオレイドス	ネコ耳フード
サンダーブレイド	ムードスード	オーガニクス
斩铁剑	インビジブル	オーガニクス
斩魔刀	用心棒	ゴッドハンド
死者の指轮	デスマシーン	退魔の腕轮
死神のカード	アスピドケロン	ボーンクラブ
スナイパー	グラシャラボラス	ボーンクラブ
スノーマフラー	用心棒	退魔の腕轮
スリースターズ	ベクタキマイラ	飞龙の角
セイブザクイーン	ブラキオレイドス	アポカリプス
セーフティビット	トンベリ	飞龙の角
ゾーリンシェイプ	トンベリ	胧月
ソウルオブサマサ	キングベヒーモス	スリースターズ
ソウルセイバー	アスピドケロン	ファルシオン
タイガーファング	グランインセクト	バーニンナックル
退魔の腕轮	用心棒	飞龙の角
タマの铃	ブラックフォース	グロウエッグ
血涂られた盾	ダイダロス	咒いの指轮
チョコボスーツ	アーリマン	モーグリスーツ
デュエルマスク	ダイダロス	ボーンリスト
天使の笔	ガンマ	星屑のロッド
导士のローブ	トライアライド	导师のローブ
盗贼の腕轮	アムドゥスキアス	盗贼の小手
盗贼の小手	バセジアータ	ダガー
盗贼のナイフ	バルーンビスト	盗贼の小手
ドラゴンクロー	トライアライド	スナイパー
ナッツンスーツ	アスピドケロン	源氏の铠
ネコ耳フード	スラッグクロウラ	勋章
咒いの指轮	ムードスード	エアアンカー
バーニンナックル	ブレランタール	バーニンナックル
星屑のロッド	ブラックフォース	天使の笔
バニッシャー	アスピドケロン	グラビティロッド
バリアントナイフ	バールゼフォン	アサシンダガー
ヒールロッド	トンベリ	ウィザードロッド

赌注	对手	奖励
ヒュプノクラウン	モルボルグレート	ロイヤルクラウン
飞龙の角	ゴーキマイラ	金の发饰り
ファルシオン	アウトサイダー	フレイムシールド
风魔手里剑	カオスドラゴン	风车
フェニックスの尾	サボテンダー	魔石のかけら
フォースアーマー	キングベヒーモス	フォースアーマー
フォースシールド	ブラックフォース	いばらの冠
吹雪のオーブ	ウェアドドラゴン	怒りのリング
ブラッドソード	エヌオー	ブラッドソード
プリンセスドレス	デスマシーン	ミネルバビスチェ
ブレイクブレイド	アームドウェポン	ブレイクブレイド
ブレイブリング	ゴーキマイラ	守りの指轮
フレイムシールド	メタルヒットマン	アイスシールド
フレイムタン	モルボルグレート	オーガニクス
ベヒーモスーツ	アウトサイダー	スノーマフラー
ホーリーランス	デスマシーン	天のむら云
ボーンクラブ	トライアライド	レッドジャケット
ボーンリスト	デュエルアーマー	デュエルマスク
正宗	ゴーキマイラ	天のむら云
マッスルベルト	ウェアドドラゴン	クリスタルオーブ
守りの指轮	恶魔の骑士	ブレイブリング
ミネルバビスチェ	トンベリ	プリンセスドレス
ミラージュベスト	ベクタキマイラ	レッドジャケット
ミラクルシューズ	ティラノサウルス	タマの铃
陆奥守	ガンマ	グローランス
村雨	グラシャラボラス	正宗
モーグリスーツ	ヴァージニティ	ナッツンスーツ
モルルのお守り	アウトサイダー	退魔の腕轮
ライジングサン	ウェアドドラゴン	ボーンクラブ
雷神の盾	アウトサイダー	源氏の盾
ライトブリンガー	ガンマ	斩铁剑
ラグナロク	ダイダロス	ライトブリンガー
ラストエリクサー	ジークフリード	タマの铃
ラストリゾート	アーリマン	さそりの尻尾
リネームカード	魔神龙	ミラクルシューズ
リボン	ブラックフォース	金の发饰り
レインボーブラシ	トライアライド	グラビティロッド
レッドキャップ	ゴーキマイラ	ヒュプノクラウン
レッドジャケット	ベクタキマイラ	レッドジャケット
ロイヤルクラウン	アスピドケロン	源氏の兜
ロンギヌス	プロメテウス	グングニル

龙之巢

打败八龙后，乘坐飞空艇来到斗技场北边的小岛，龙之巢的洞口会开启。和瓦砾之塔一样，我方队员要分为三队在迷宫里冒险，这里面的敌方BOSS依然是八条龙，不过能力都获得了提升。最深处可以遇到龙的王者カイザードラゴン，打败它可以获得GBA版新加的魔石ディアボロス。此后再次进入这里，BOSS则会换成オメガウェポン，实力非常强劲，打败后没有什么奖赏，留给拥有"游戏圆满癖"的玩家吧。



GBA版的隐藏迷宫

魂之祠

继承通关记录并打倒カイザードラゴン后，在モブリズ北边的小岛上可以看到开启的洞口。进入后和房间中间的幽灵对话便可进入战斗，这里的战斗都是由杂兵、BOSS乃至隐藏BOSS组成的若干场车轮战。全怪物制霸后可获得贵重品マスタークラウン。





《JUMP终极明星大乱斗》在经过一年的进化之后再次登陆NDS！热血、格斗、必杀技！这一切又将在这狭小却又拥有无限可能的漫画方框中上演。时隔一年，再次看到这些热血明星们为我们演绎新故事，不免让人有些激动。作为一款Fans向游戏，本作的表现还是不错的，趣味十足的系统及战斗乐趣让很多非《少年JUMP》Fans的人也玩了津津乐道。在这个寒冷的冬季就让我们一起来体验这款热血游戏吧！

NDS **JUMP终极明星大乱斗**
JUMP ULTIMATE STARS

◆Nintendo◆FTG◆2006年11月23日◆日版
◆1－4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi网络连接◆推荐玩家年龄：全年龄

操作及系统进化

本作的操作系统与前作《JUMP超级明星大乱斗》基本相同，不过本作中还是加入了两个人性化操作的地方，一个"←←/→→"的快速移动设定，另一个就是在角色擦边掉下画框边缘时会自动抓住画框爬上的设定，这对玩家来说可是一大福音，减少了玩家操作时因过快移动或收招不及时造成的不必要掉落。

本作中角色的攻击招式通过与方向键及防御、跳跃等动作组合后增加了很多。本作的援护攻击不只可以通过触控笔点击发动，还可以使用L/R快捷键发动。同时战斗套卡组合方面还加入了"Leader（领队）"设定，"Leader队"在战斗中以及"锦标赛"模式都能起到很大的作用，更有由"领队"击倒对手得到两倍积分的设定。

本作新加入了力、知、笑三种属性，三种属性按照"力→知→笑→力"的关系相互克制，相克属性的攻击力为1.5倍。套卡的属性按照Leader的属性来设置。



操作系统	
十字键	操作角色移动／选择
↓	防御
←←／→→	快速移动
↓+A／↓↓	下降至下一层
A	跳跃（双击可2段跳）／确定
B	轻攻击（配合方向键可组合多种攻击）／取消
Y	重攻击（配合方向键可组合多种攻击）／进入卡片编辑模式
X／↑+X	必杀技／第二必杀技
L/R	使用援助技／切换操作角色
START	开始／暂停
触摸屏	切换操作角色／使用援助角色攻击

战斗画面解析

1 角色属性，本作共有力、知、笑三种属性。

2 J魂，也就是角色HP。角色的颜色会随J魂的减少而慢慢变成黑白色。

3 必杀魂，也就是角色的必杀技槽。前面显示的数字表示的是可使用的次数，使用必杀技和援护攻击都会消耗必杀魂。必杀魂可通过攻击和被攻击来恢复。

4 战斗剩余时间。

5 战斗画框，角色落入画框外即死亡。

6 角色状态，可以通过各种道具或角色技能改变。

7 道具，道具有回复道具和状态道具。

8 Leader（领队），整个漫画框中领导角色。

9 援护角色，按L/R即可发动援助攻击。

10 黑色画框内的角色为当前不可使用角色。



模式详解

Jキャラリシー J冒险

游戏的冒险故事部分。本作的冒险场所不再是狭小的孤海岛屿，而是广阔浩瀚的宇宙，所有的冒险星球在此集结！这里共有5个银河，每个银河中又分有若干个小星系，星系中的冒险星球以属性来聚集，例如“技之星系”中包含了“网球王子星球”、“足球小将星球”和“光速21星球”。玩家需要先完成一个银河中所有星球的冒险才可进入下一星系，完成一个星球的冒险后（完成该星球战斗任务），星球的颜色就会由黑白变为彩色的。通往最终BOSS星系的冒险之路艰险又漫长，需要我们的热血英雄们奋力拼搏！

Jアリーナ J斗技场

这里提供玩家来挑战自己的极限。斗技场共分为4个模式，分别是联赛模式、任务模式、对战模式和练习模式。

联赛模式：联赛模式中包含锦标战斗、大乱斗和夺标三种模式，如果熟悉流程战斗的玩家一定可以轻松获胜。

任务模式：这个模式相对复杂一些。在限定时间内比赛获得的宝物数、在限定时间内破坏所有的画框等关卡应有尽有。



对战模式：玩家可以到这来熟悉一下系统的操作及对战。

练习模式：初次接触此游戏的玩家可以在这里进行训。

ツウシン 联机模式

在这个联机模式下，玩家可以通过无线通信和任天堂Wi-Fi网络与身边的朋友或世界各地的其他玩家一起联机对战。而且，还可以把自己培养出来的强队与朋友进行交换。和众玩家一起研究最强的队伍组合吧！

データベース 游戏资料

这里收录了每个冒险星球的开场漫画、游戏背景音乐、角色能力和角色履历各项资料。如果大家对《JUMP》的某些作品不熟悉的话，可以到这里观看该作品的简介（比如大家可以在查阅到《这里是葛饰区龟有公园前派出所》的漫画介绍）。不过这里的所有资料都必须在“J能力”中为相关角色注入技能魂后才能开启，一般来说那些不适合战斗的漫画角色身上大多能开启这些资料。

Jクイズ J益智问答

游戏通关后就会出现此模式，这里将考验玩家对《少年JUMP》的熟悉程度！J冒险中最终决战时的10个问答题考验的也正是出自此处。像“鸣人体内的‘九尾’是谁封印的？”、“路飞一行的海盗旗是由谁绘制？”这样的简单的问题是绝对难不倒广大《少年JUMP》粉丝们的。作为一个《少年JUMP》的死忠，绝对不要错过这个测试的机会，以全《JUMP》作品制霸为目标吧！

デッキセレクト 卡片编辑模式

如果想要在战斗使用自己喜欢的《JUMP》角色的话，就需要在此再次模式下编辑自己的战斗套卡。一套卡共有20个框格可供玩家编辑，每套卡都需要按照战斗卡、支援卡和能力加成卡各1张的基本条件组合。通常占用4～8个框格的是战斗卡，也就是战斗使用角色，格数的多少表示了卡片能力的强弱。支援卡一般占用2～3格，支援角色会使用援助技辅护战斗角色攻击，可以使用L/R键来使用。只占用1格的是能力加成卡，将能力加成角色安置在攻击角色的周围可以为攻击角色加成某方面的能力。



1、每个角色的使用不能重叠
2、每套卡必须有绿色、蓝色、红色三种属性卡各1张
3、每组套卡必须有一个Leader

Jパワー J能力

本作新增了角色成长，在“J冒险”获得的角色通常都是1格的能力加成角色卡，如何使他们成长进化呢？这就需要在此模式为其注入技能魂使其成长。技能魂分为六种，通常在“J冒险”的战斗任务达成后获得，不过在通关一次后也可以在“J益智问答”中获得，只是获得量很少。漫画的主线人物通常能够通过进化成长为5～6格的战斗角色卡，少量的主角能够成长为8格强力卡。部分角色能成长为2～3个的援助攻击卡，剩下的1格卡角色不要以为他们就没有用了，为他们后注入技能魂开启的可是关系主角的8格成长分支哦！

オプション 设定模式

对游戏中的音效进行设定，另外这里还可以对解说画面的人物进行编辑。如果大家对自己的存档不满意的话，也可以在这里对存档进行清空重新开始。

战斗任务详解

主任务

要完成"星球的解放"就需要通过每个星球的所有战斗，每个战斗只要完成其主任务件即可通过。本作的主任务一共可分为5种类型，下面就为大家介绍一下各主任务的要点。

积分模式

在这个过关条件要求的战斗中，玩家只要击倒对手便会得到一点积分，不过自己若是被对手击倒的话会减少一点积分，如果使用Leader将对手击倒，会得到两点积分。限定时间内，得到积分最多者获胜，战斗中角色下方显示王冠者为当前得到积分最多者。

收集模式

只要获得任务所要求的全部指定道具即可过关，但敌人会无限复活。虽然看起来很简单，但有时候道具会被敌人吃掉，这就需要我们把持有过关道具的敌人击倒后才能从他身上重新获得抢夺该道具的机会。值得注意的是，因为敌人不止一个，所以有时候好不容易打倒了持有道具的敌人，结果这个道具又被另外一个人给吃了……

特殊模式

这类过关条件就需要玩家看清楚完成任务条件了，例如《光速21》的第3个任务就要求玩家使用小早川濑的援护攻击，且让3名敌方角色都无法移动才行。不过这种任务总体来说不多，而且任务一开始也会有提示（最多的要求应该是使用《鼻毛真拳》的主角用限定的攻击方式打中敌人……）另外还有一个比较多见的要求就是破坏画框，推荐使用星矢的8格黄金圣衣砸墙，既快又狠！

守护模式

一般来说守护之战都是保护特定角色或道具在一定时间内不受敌人伤害或抢夺。守护角色模式分为保护自己不被攻击和保护他人不被攻击两种，遇到自我保护的情况只要逃就可以了，但遇到保护其他人的模式则要注意不被敌人夹击才行。

生存模式

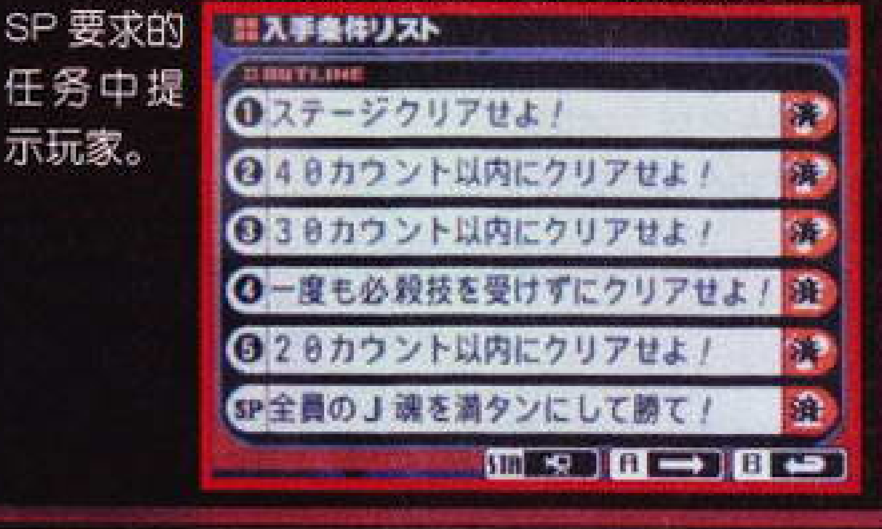
击倒所有对手。虽然与大乱斗要求差不多，但该模式下敌人不会复活，我方死亡就算任务失败，初期的话很好完成，但是到游戏后期任务对时间限制比较严格。值得注意的是，敌人也会换人，所以在打倒了敌人之后千万不要松懈，一定要等他们死透了才行！

副任务

每场战斗都会有5个任务，通常只要完成了第一个主任务，战斗就算通过了，可是游戏中若想收集到更多的角色，积攒更多的技能魂的话，就将全任务都达成吧！

SP任务

游戏中的任务还有另一种要求——SP要求，这种要求不会显示在任务一开始的要求栏中，需要玩家在战斗中达成特定的要求才会显示出来。而所有的SP要求都关系到重要角色的加入，SP要求并不是所有任务都有，最初游戏并不会显示是否有SP要求，但大家只要通关一次之后系统就会在有SP要求的任务中提示玩家。





（这里将为大家列出游戏全关卡的全达成条件，其中1为主任务，2~4为副任务，一些有SP条件的特殊关卡也将在下面为大家列出。）

开启"J冒险"模式，让我们进入JUMP宇宙开始无尽的冒险吧！这一次，JUMP宇宙又陷入黑暗的魔力之中，所有的星球都沉浸在一片灰暗中……为了拯救整个JUMP宇宙，让我们操作手中的按键来解放所有热血星球，获得更多同伴去挑战黑暗势力吧！



教程篇

地球

教程1：学习移动与攻击。

教程2：学习组合技与必杀技。

教程3：学习防御、反击、战斗角色切换及援护攻击。

教程4：学习套卡的制作与编辑。

小惑星

教程5：学习属性及使用触摸屏点击伙伴使用连击。

教程6：学习战斗的范围、画面标示及名次。

教程7：学习下落、J魂的恢复、移动道具箱和BYX连锁攻击。





魔之星系

魔人侦探脑啮涅罗

デスマッチバトル：
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。
4.30秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手1次以上。
SP.我方全员满J魂过关。

犯人はおまえだ！
1.限定时间内击倒对手。
2.1分钟以内达成主任务。
3.50秒内达成主任务。
4.40秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手。

D.Gray—man

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.自己没有掉落过徽章。
4.40秒内达成主任务。
5.30秒内达成主任务。
SP.我方全员满J魂过关。

レベル2の"アクマ"を倒せ！
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.使用必杀技击倒对手
4.取得4点以上过关。
5.使用必杀技击倒对手2次以上

ムヒョとローヅーの魔法相谈事务所
シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.自己没有掉落过徽章。
4.40秒内达成主任务。



5.30秒内达成主任务。

ムヒョ大ピンチ！
1.守护模式：保护ムヒョ15秒内不受攻击。
2.守护20秒以上。
3.守护30秒以上。
4.守护40秒以上。
5.不使用必杀技过关。

冒险星系

ONE PIECE

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.不让对手取得3点以上。
3.不让对手取得2点以上。
4.取得3点以上过关。
5.取得4点以上过关。
SP.我方全员满J魂过关。

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带2个以上徽章取得胜利。
3.携带3个以上徽章取得胜利。
4.50秒内达成主任务。
5.40秒内达成主任务。
SP.我方全员满J魂过关。

お宝は私のもの！
1.收集模式：获得比ナミ多的金币即可过关。
2.取得10个金币以上过关。
3.取得20个金币以上过关。
4.一直保持第一位过关。
5.取得30个金币以上过关。

BLACK CAT

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带2个以上徽章取得胜利。
3.携带3个以上徽章取得胜利。
4.50秒内达成主任务。
5.40秒内达成主任务。
SP.没受过必杀技攻击过关。

赏金稼ぎ！
1.收集模式：获得比对手多的道具即可过关。
2.取得10个金币以上过关。
3.取得20个金币以上过关。
4.一直保持第一位过关。
5.取得30个金币以上过关。

HUNTERxHUNTER

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。



2.不让对手取得3点以上。
3.不让对手取得2点以上。
4.取得3点以上过关。
5.取得4点以上过关。

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。
4.30秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

ビスケの课题！
1.特殊模式 破坏所有墙壁画框。
2.4分钟以内达成主任务。
3.3分钟以内达成主任务。
4.2分钟以内达成主任务。
5.1分钟以内达成主任务。

拳之星系

DRAGON BALL

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
3.取得4点以上过关。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.使用必杀技击倒对手3次以上。

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外1次以上。
3.将对手击出框外2次以上。
4.将对手击出框外3次以上。
5.30秒内达成主任务。
SP.我方全员满J魂过关。

ドラゴンボールを集めろ！
1.收集模式：收集全部龙珠。
2.40 秒内达成主任务。
3.没有被击倒过关。
4.30 秒内达成主任务。
5.没受过必杀技攻击过关。

ろくでなし BLUES

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.使用必杀技击倒对手 1 次以上
3.40 秒内达成主任务。
4.30 秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得 2 点以上过关。
3.使用必杀技击倒对手。
4.取得 3 点以上过关。
5.取得 5 点以上过关。

圣斗士星矢

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得 2 点以上过关。
3.取得 3 点以上过关。
4.取得 4 点以上过关。
5.没有被对手击出框外过关。
SP.我方全员满 J 魂过关。

死守せよ！黄金圣衣！
1.守护模式 夺取"黄金圣衣"后，守护其 10 秒。
2.守护 1 分钟以上。
3.守护 40 秒以上。
4.守护 20 秒以上。
5.我方全员满 J 魂过关。

小宇宙を高めろ！
1.特殊模式 破坏所有墙壁画框。
2.不使用必杀技过关。
3.2 分钟以内达成主任务。
4.1 分 30 秒以内达成主任务。
5.1 分钟以内达成主任务。

隐藏星球——知之星系
(获得王天君后注入技能魂开启)

DEATH NOTE

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外 1 次以上。
3.将对手击出框外 2 次以上。
4.将对手击出框外 3 次以上。
5.50 秒内达成主任务。

新世界の神になる！
1.生存模式：击倒所有对手。
2.40 秒内达成主任务。
3.30 秒内达成主任务。
4.20 秒内达成主任务。
5.没受过必杀技攻击过关。

游戏王

シンボルバトル
1.收集模式：收集 J 徽章。
2.携带 3 个以上徽章取得胜利。
3.自己没有掉落过徽章。
4.40 秒内达成主任务。
5.30 秒内达成主任务。

エクゾディアを召唤するぜ！
1.收集模式：收集全道具。
2.40 秒内达成主任务。
3.未被对手击倒过关。
4.30 秒内达成主任务。
5.没受过必杀技攻击过关。

封神演义

おさぼり道士太公望を追え
1.特殊模式：限时击倒对手。
2.1 分钟以内击倒对手。
3.使用必杀技击倒对手。
4.使用援护攻击倒对手。
5.40 秒击倒对手。

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
3.取得 3 点以上过关。
4.取得 4 点以上过关。
5.取得 5 点以上过关。

セントラルプラネット

キン肉マン

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.不让对手取得 2 点以上积分。
3.不让对手取得 1 点以上积分。
4.使用必杀技击倒对手。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。
SP.未被对手击倒过关。

见せろ！火事场のクソカ！
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
3.使用必杀技击倒对手2次以上。
4.使用必杀技击倒对手3次以上。
5.未被对手击倒过关。

黄金のマスク篇
1.守护模式 夺取"黄金圣衣"后，守护其 10 秒。
2.守护一分钟以上。
3.守护 40 秒以上。
4.守护 20 秒以上。
5.我方全员满 J 魂过关。

太脏もて王サーガ

なんて激しい爱情表现なんだ！
1.生存模式：击倒所有对手。
2.1 分钟内达成主任务。
3.30 秒内达成主任务。
4.20 秒内达成主任务。
5.不使用必杀技过关。

NINKU—忍空—

シンボルバトル
1.收集模式：收集 J 徽章。
2.携带 3 个以上徽章取得胜利。
3.携带 4 个以上徽章取得胜利。



4.自己没有掉落过徽章。
5.40秒内达成主任务。
SP.不使用必杀技过关

プラネットX

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.取得4点以上过关。
4.使用必杀技击倒对手3次以上。
5.取得6点以上过关。
SP.没有受到必杀技的攻击过关



J-GALAXY

技の星系

テニスの王子様

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.不让对手取得3点以上积分。
3.不让对手取得2点以上积分。
4.取得3点以上过关。
5.取得5点以上过关。

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.携带4个以上徽章取得胜利。
4.自己没有掉落过徽章。
5.40秒内达成主任务。

まだまだだね！
1.积分模式：打倒对手获取积分。（注意初期就落后对手2点）
2.使用必杀技击倒对手。
3.使用援护攻击倒对手2次以上。
4.使用援护攻击倒对手3次以上。
5.使用援护攻击倒对手4次以上。

キャプテン翼

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.取得4点以上过关。
5.使用援护攻击倒对手2次以上。

ボールは友达！
1.守护模式：夺得足球后守护10秒钟。
2.1分钟以内达成主任务。
3.40秒以内达成主任务。
4.20秒以内达成主任务。
5.我方全员满J魂过关。

アイシールド21

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.使用必杀技击倒对手。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.携带4个以上徽章取得胜利。
4.自己没有掉落过徽章。
5.40秒内达成主任务。

セナで抜き去れ！
1.特殊模式：对对手三人各使用一次援护攻击。
2.25秒以内达成主任务。
3.20秒以内达成主任务。
4.15秒以内达成主任务。
5.10秒以内达成主任务。

逆转！
1.积分模式：打倒对手获取积分。（注意初期就落后对手2点）
2.将对手击出框外1次以上。
3.将对手击出框外2次以上。
4.将对手击出框外3次以上。
5.未被对手击倒过关。

SLAM DUNK

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.不让对手取得3点以上积分。
3.不让对手取得1点以上积分。
4.取得3点以上过关。
5.取得5点以上过关。

流川の居眠り运转
1.特殊模式：躲避流川枫的自行车15秒以上。
2.躲避30秒以上。
3.不使用触摸屏过关。
4.躲避1分钟以上。
5.躲避2分钟以上。

和之星系

NARUTO－ナルト－

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.使用援护攻击击倒对手。
5.取得4点以上过关。



SP.不使用触摸屏过关。

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.20秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

カカシ先生と修行だってばよ！
1.特殊模式：夺得铃铛后躲避攻击10秒。
2.1分钟内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.20秒内达成主任务。
5.我方全员满J魂过关。

银魂

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.取得4点以上过关。
5.未被击倒过关。
SP.未受到必杀技攻击过关。

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.携带4个以上徽章取得胜利。
4.自己没有掉落过徽章。
5.40秒内达成主任务。

天人？来袭？
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。

4.30 秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手1次以上。

耻ずかしくねーのかァ!
1.守护模式：夺得《少年 JUMP》后，守护其 15 秒。
2.1 分钟内达成主任务。
3..40 秒内达成主任务。
4..20 秒内达成主任务。
5.不使用触摸屏过关。

るろうに剑心

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得 2 点以上过关。
3.取得 3 点以上过关。
4.取得 4 点以上过关。
5.未被击倒过关。
SP.未受到必杀技攻击过关。

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60 秒内达成主任务。
3.50 秒内达成主任务。
4.40 秒内达成主任务。
5.30 秒内达成主任务。

笑之星系

ボボボーボ・ボーボボ

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得 3 点以上过关。
3.使用力属性击倒对手。
4.取得 4 点以上过关。
5.使用相克属性击倒对手 2 次以上。

サイヤ人の逆袭
1.特殊模式：逃避对手的攻击 10 秒以上。
2.不使用触摸屏。
3.逃跑 30 秒以上。
4.逃跑 1 分钟以上。
5.逃跑 2 分钟以上。
SP.我方全员满 J 魂过关。



炸裂！鼻毛真拳！
1.特殊模式：使用↑+Y攻击全员 1 次以上。
2.40 秒内达成主任务。
3.30 秒内达成主任务。
4.20 秒内达成主任务。
5.不使用必杀技过关。

家庭教师ヒットマン REBORN

シンボルバトル
1.收集模式：收集 J 徽章。
2.携带 3 个以上徽章取得胜利。
3.40 秒内达成主任务。
4.30 秒内达成主任务。
5.未受必杀技攻击过关。

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.将对手击出框外 1 次以上。
3.使用援护攻击击倒敌人 2 次以上。
4.将对手击出框外 2 次以上。
5.使用援护攻击击倒敌人 3 次以上。

ランボ VS イーピン
1.特殊模式：躲避爆炸15秒以上。
2.不使用触摸屏。
3.躲避 30 秒以上。
4.躲避 1 分钟以上。
5.躲避 2 分钟以上。
SP.躲避 3 分钟以上。

ピューと吹く！ジャガー

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。.
2.使用必杀技击倒对手1次以上。
3.使用援护攻击击倒敌人 1 次以上。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.使用援护攻击击倒敌人 2 次以上。

ふえ拾いの季节
1.守护模式：夺得笛子后，守护其 15 秒。
2.1 分钟内达成主任务。
3.40 秒内达成主任务。
4.20 秒内达成主任务。
5.我方全员满 J 魂过关。

隐藏星系——力の星系

（获得虎丸后注入技能魂开启）

ジャングルの王者ターちゃん

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.使用相克属性击倒对手 1 次以上。
3.使用援护攻击击倒敌人 1 次以上。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.30 秒内达成主任务。

魁！男塾

步隐斗破斗流（ポイント）
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.将对手击出框外 1 次以上。
3.使用援护攻击击倒敌人 2 次以上。
4.将对手击出框外 2 次以上。
5.使用援护攻击击倒敌人 3 次以上。

弟守末血破斗流（デスマッチ）
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60 秒内达成主任务。
3.将对手击出框外 1 次以上。
4.30 秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手1次以上。

真暴流破斗流（シンボル）
1.收集模式：收集 J 徽章。
2.携带 3 个以上徽章取得胜利。
3.携带 4 个以上徽章取得胜利。
4.自己没有掉落过徽章。
5.40 秒内达成主任务。

セントラルプラネット

北斗の拳

ポイントバトル

1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.取得4点以上过关。
5.未被击倒过关。
SP.我方全员满J魂过关。

デスマッチバトル

1.生存模式：击倒所有对手。
2.40秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.20秒内达成主任务。
5.我方全员满J魂过关。

シンボルバトル

1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.携带4个以上徽章取得胜利。
4.40秒内达成主任务。
5.30秒内达成主任务。

命运を覆せ！

1.积分模式：打倒对手获取积分。（注意初期就落后对手5点）
2.将对手击出框外1次以上。
3.使用必杀技击倒对手。
4.将对手击出框外2次以上。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

隐藏星球——ツークレットプラネット

みどりのマキバオー

（获得チュウ兵卫后注入技能魂开启）

デスマッチバトル

1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外1次以上。
3.使用必杀技击倒对手1次以上。
4.使用援护攻击击倒敌人1次以上。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

地狱先生ぬ～べ～

（获得乡子后注入技能魂开启）

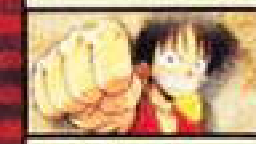
ポイントバトル

1.积分模式:打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.使用援护攻击击倒对手。
5.取得5点以上过关。

プラネットX

J-GALAXYボス

1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.将对手击出框外2次以上。
4.30秒内达成主任务。
5.不使用必杀技击倒对手。



魂之星球

幽游白书

ポイントバトル

1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.使用援护攻击击倒对手。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.取得4点以上过关。

暗黑武术会！？

1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.使用必杀技击倒对手1次以上。
4.30秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

BLEACH

ポイントバトル

1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.不让对手取得1点以上。
3.使用必杀技击倒对手。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.取得4点以上过关。

デスマッチバトル

1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.将对手击出框外2次以上。
4.30秒内达成主任务。
5.将对手击出框外3次以上。

ルキアを守れ！

1.守护模式：保护ルキア15秒内不受攻击。
2.守护20秒以上。
3.守护30秒以上。
4.守护40秒以上。
5.不使用必杀技过关。

灵界—武斗会

1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。
4.使用必杀技击倒对手1次以上。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。
SP.30秒内达成主任务。

死神VS旅祸

1.生存模式：击倒所有对手。
2.使用必杀技击倒对手1次以上。
3.50秒内达成主任务。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.40秒内达成主任务。

シャーマンキング

ポイントバトル

1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
3.使用援护攻击击倒对手。
4.使用相克属性击倒对手2次以上。
5.取得3点以上过关。

アンナの口寄せ特训！



1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用援护攻击击倒对手。
3.将对手击出框外。
4.40秒内达成主任务。
5.30秒内达成主任务。

大河之星系

Dr. スランプ

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.取得4点以上过关。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.使用相克属性击倒对手3次以上。

アラレとオニゴッコ!
1.特殊模式：击倒アラレ。
2.1分钟内达成主任务
3.50秒内达成主任务。
4.40秒内达成主任务。
5.使用必杀技击倒对手。
SP.使用援护攻击击倒对手。

こちら葛饰区亀有公园前派出所

ポイントバトル
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得2点以上过关。
3.取得3点以上过关。
4.使用必杀技击倒对手。.
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.50秒内达成主任务。
4.将对手击出框外2次以上。
5.将对手击出框外3次以上。

ボーナス袋を死守せよ！の巻
1.特殊模式：夺回5个ボーナス袋。
2.60秒内达成主任务。
3.未被击倒过关。
4.30秒内达成主任务。
5.未受必杀攻击过关。

大食い选手权！の巻
1.特殊模式：收集肉，数量多与对手。
2.获得25块肉以上过关。
3.获得30块肉以上过关。
4.获得35块肉以上过关。
5.获得40块肉以上过关。

コブラ

追うものVS追われるもの!
1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外1次以上。
3.将对手击出框外2次以上。
4.将对手击出框外3次以上。
5.未被击倒过关。

隐藏星系——爱之星系

（获得パピヨン后注入技能魂开启）

武装炼金

デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.使用相克属性击倒对手2次以上。

いちご100%

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.自己没有掉落过徽章。
4.40秒内达成主任务。
5.30秒内达成主任务。

いちご争夺战
1.特殊模式：收集草莓，数量多与对手。
2.获得25个草莓以上过关。
3.获得30个草莓以上过关。
4.获得35个草莓以上过关。
5.获得40个草莓以上过关。



I's

シンボルバトル
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.自己没有掉落过徽章。
4.40秒内达成主任务。
5.30秒内达成主任务。

隐藏星球——ツークレットプラネット

とっても！ラッキーマン

（获得努力マン后注入技能魂开启）

ポイントバトル
1.积分模式 打倒对手获取积分。
2.不让对手取得2点以上
3.不让对手取得1点以上
4.取得4点以上过关。
5.取得6点以上过关。

ジョジョの奇妙な冒险

デスマッチバトル
（获得露伴后注入技能魂开启）
デスマッチバトル
1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外。
3.40秒内达成主任务。
4.30秒内达成主任务。
5.使用援护攻击击倒对手1次以上。

逃げるんだよォ!
1.守护模式：夺得赤石，守护其15秒
2.1 分钟内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。
4.30秒内达成主任务。
5.我方全员满J魂过关。

プラネットX

ファイナルタワー

ファイナルタワー1阶
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.将对手击出框外。
3.使用必杀技击倒对手。
4.将对手击出框外2次以上。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。
SP.不被对手击出框外。

ファイナルタワー2阶
1.生存模式：击倒所有对手。
2.使用必杀技击倒对手2次以上。
3.将对手击出框外1次以上。

4.30秒内达成主任务。
5.未受必杀攻击过关。

ファイナルタワー3阶
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.取得4点以上过关。
4.取得5点以上过关。
5.使用援护攻击击倒对手。
SP.未受必杀攻击过关。

ファイナルタワー4阶
1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外1次以上。
3.使用相克属性击倒对手1次以上。
4.用援护攻击击倒对手1次以上。
5.使用必杀技击倒对手2次以上。

ファイナルタワー5阶
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.将对手击出框外1次以上。
3.将对手击出框外2次以上。
4.将对手击出框外3次以上。
5.未受必杀攻击过关。
SP.取得6点以上过关。

ファイナルタワー6阶
1.生存模式：击倒所有对手。
2.40秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.25秒内达成主任务。
5.战斗套卡中有5张援护卡。

ファイナルタワー7阶
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
3.使用必杀技击倒对手2次以上。
4.使用必杀技击倒对手3次以上。
5.用援护攻击击倒对手2次以上。
SP.未受必杀攻击过关。

ファイナルタワー8阶
1.生存模式：击倒所有对手。
2.35秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.25秒内达成主任务。
5.20秒内达成主任务。

ファイナルタワー9阶
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.取得4点以上过关。
4.取得6点以上过关。
5.取得8点以上过关。
SP.不使用必杀技过关。

ファイナルタワー最上阶



1.生存模式：击倒所有对手。
2.战斗套卡中有3张战斗卡。
3.战斗套卡中有5张援护卡。
4.战斗套卡中有7张援护卡。
5.战斗套卡中有10张能力加成卡。
SP.战斗套卡中有14张能力加成卡。



J-WORLD

JUMP星系

始まりの草原

全员ピックりさせろ!
1.特殊模式：使用ボーボボ的↑+Y攻击全员1次以上。
2.30秒内达成主任务。
3.25秒内达成主任务。
4.20秒内达成主任务。
5.15秒内达成主任务。
SP.10秒内达成主任务。

ジャンプスロット!?
1.使用↓+B攻击改变全对手属性。
2.40秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.20秒内达成主任务。
5.我方全员满J魂过关。

俺のジャンプだ!
1.特殊模式：收集全道具。
2.40秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.未受必杀攻击过关。
5.20秒内达成主任务。
SP.我方全员满J魂过关。

常识の枠をぶち壊せ!
1.特殊模式：破坏所有墙壁画框。
2.2分钟以内达成主任务。
3.1分30秒以内达成主任务。
4.1分钟以内达成主任务。
5.30秒以内达成主任务。

激斗の街

スポーツ军团の挑战
1.收集模式：收集J徽章。
2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.携带4个以上徽章取得胜利。
4.自己没有掉落过徽章。
5.40秒内达成主任务。
SP.20秒内达成主任务。

汉の战いッ!
1.生存模式：击倒所有对手。
2.使用必杀技击倒对手。
3.未被击倒过关。
4.使用必杀技击倒对手2次以上。
5.将对手击出框外2次以上。

お笑い★诞生!
1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
3.使用援护攻击击倒对手。
4.使用相克属性击倒对手。
5.未受必杀攻击过关。
SP.取得8点以上过关。

剑豪达の腕试し!
1.收集模式：收集J徽章。

2.携带3个以上徽章取得胜利。
3.携带4个以上徽章取得胜利。
4.自己没有掉落过徽章。
5.40秒内达成主任务。
SP.20秒内达成主任务。

放浪の沙漠

自らを超えろ!

1.积分模式：与自己对战。
2.将对手击出框外。
3.使用必杀技击倒对手。
4.使用援护攻击击倒对手。
5.使用相克属性击倒对手。

トレーニグ

1.特殊模式：以最快速度击倒对手。
2.1分钟内达成主任务。
3.40秒内达成主任务。
4.30秒内达成主任务。
5.20秒内达成主任务。
SP.15秒内达成主任务。



コママンの逆袭!

1.生存模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.50秒内达成主任务。
4.40秒内达成主任务。
5.未被击倒过关。
SP.必杀魂全满过关。

コママンの挑战!

1.积分模式 打倒对手获取积分。
2.使用必杀技击倒对手。
2.取得3点以上过关。
3.使用相克属性击倒对手。
4.未被击倒过关。
5.使用相克属性击倒对手2次以上。
SP.取得6点以上过关。

决战の大陆

ヒロイン大决战

1.积分模式：击倒所有对手。
2.60秒内达成主任务。
3.使用援护攻击击倒对手。
4.使用援护攻击击倒对手2次以上。
5.使用援护攻击击倒对手3次以上。
SP.20秒内达成主任务。

忍者军团登场!

1.积分模式：打倒对手获取积分。
2.取得3点以上过关。
3.取得4点以上过关。
4.取得5点以上过关。
5.取得6点以上过关。

最强对决に巻き入まれ!?

1.生存模式：击倒所有对手。
2.战斗套卡中有5张援护卡。
3.战斗套卡中有7张援护卡。
4.战斗套卡中有10张能力加成卡。
5.战斗套卡中有14张能力加成卡。
SP.15秒内达成主任务。

决战!

1.生存模式：击倒所有对手。
2.40秒内达成主任务。
3.30秒内达成主任务。
4.25秒内达成主任务。
5.20秒内达成主任务。
SP.15秒内达成主任务。

プラネットX

J—WORLD ボス

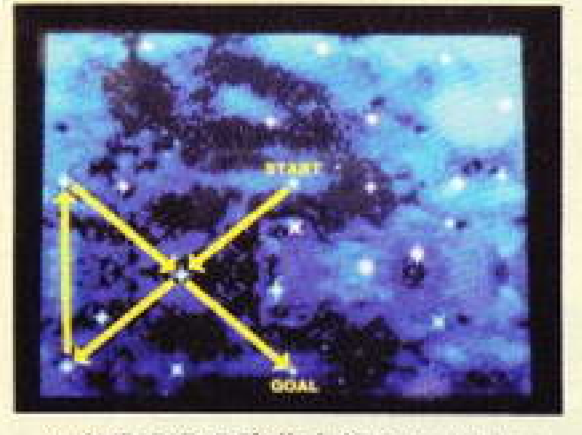
J—WORLD BOSS

1.生存模式：击倒所有对手。
2.将对手击出框外2次以上。
3.未被击倒过关。
4.我方全员满J魂过关。
5.使用必杀技击倒对手1次以。

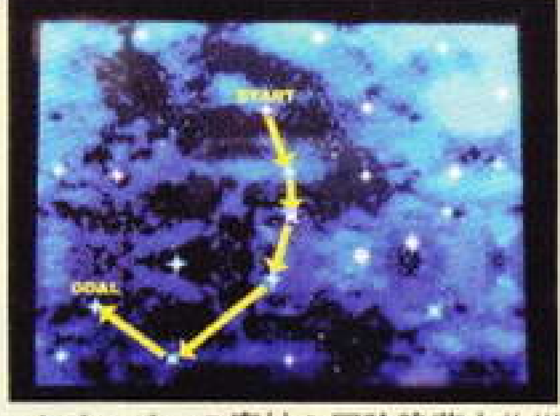
最终ボス

1.生存模式：击倒最终BOSS!

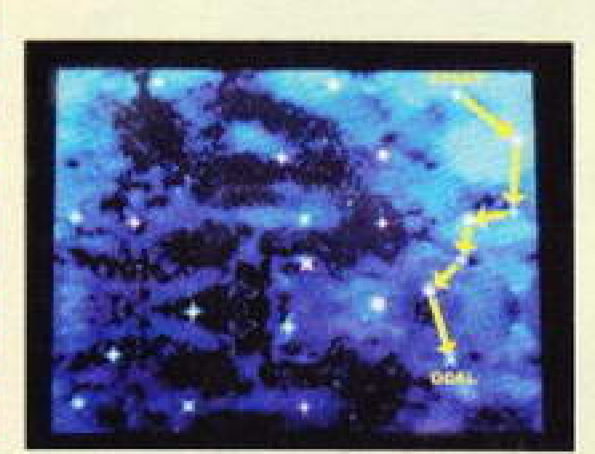
至此为止，击倒了最终BOSS弗里萨、布欧一行人后，“JUMP世界”终于迎来了和平，我们的“JUMP英雄”又一次拯救了“JUMP世界”。不过，故事到这儿还没有结束，因为每一个热血星球中都还在上演着邪恶与正义之间的故事……



▲ONE PIECE隐藏人物シャンクス。



▲ジョジョの奇妙な冒险隐藏人物岸部露伴。



▲北斗の拳冒险隐藏人物ユリア。



▲太脏もて王サーガ冒险隐藏人物佐渡あいす。

游戏小贴士

隐藏人物

如果大家耐心地将《终极大乱斗》的开场动画看完的话，可能会发现除了屏幕上方不断变换的画面外，NDS下方的触摸屏似乎一直都是星空的样子，其实这是有玄机的！如果按照特定的规则用触控笔在上面画的话，系统就会提示玩家获得隐藏的角色，这里我们一共可以获得4个隐藏角色。

文 铭风
美编 紫枫

ボクらの太陽D

NDS

我们的太阳 强哥与撒巴塔

ボクらの太陽 Django & Sabata

◆Konami◆A・RPG◆2006年11月22日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

在GBA版的《我们的太阳》三部曲中，太阳少年强哥的故事圆满地完结了。然而，吸血鬼猎人和暗夜族的战斗依旧不断继续着。在熟悉的名字和全新的故事的外表下，本作将让大家体验到另一场惊心动魄的冒险。

基本操作

方向键	移动，快按同方向两次是冲刺。
A键	吸收日月能量/开宝箱。
B键	举盾防御，要注意盾牌有耐久。
X键	配合十字键可移动视角。
Y键	攻击。
L键	进行星灵兽和武器的切换。
R键	锁定敌人。
Select键	切换使用角色。
Start键	调出主菜单。

菜单介绍

ステータス	查看角色状态。
アイテム	查看/使用获得的道具。
贵重品	查看/使用获得的贵重品。
暗黑剑	查看武器和升级所需的材料。
アクセサリー	查看/装备获得的装备。
星灵兽	查看拥有的星灵兽。
コンフィグ	系统设置，分别是移动方位、文字速度。
セーブ	存档，读取后会从当前场景的入口开始。
マップ	查看地图。

能力分配

战斗一定次数或升级后角色会获得能力点数，在查看角色状态时可替角色分配点数到各个能力上去。

カラダ：体力，影响角色的HP最大值。
ココロ：心力，影响角色的EN最大值。
スキル：技术，影响角色的攻击力。

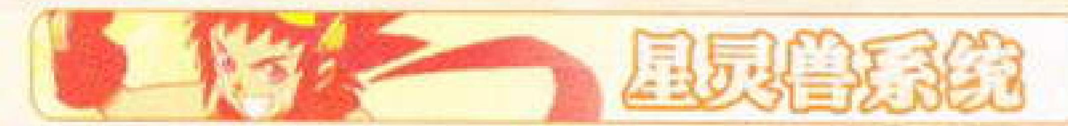


武器系统

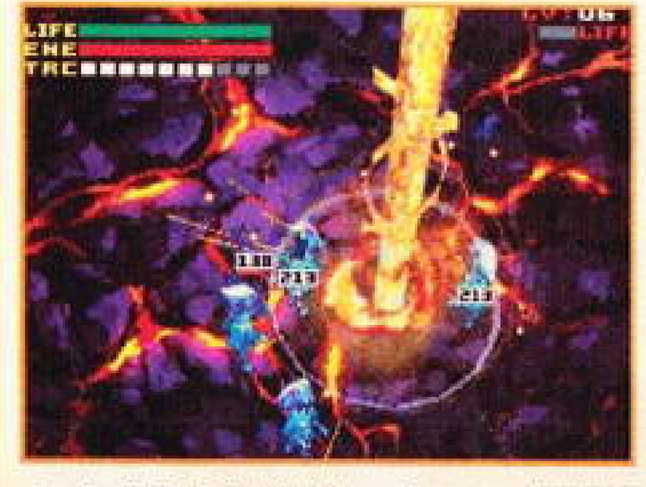


在第一章BOSS战后，会接到同伴阿莉斯的电话，获知谢历达(シェリダン)博士的地址。接着就可在研究所里升级武器了。不过要升级武器首先得获得足够的材料(主菜单的暗黑剑选项里可查看材料拥有情况)。材料的来源是从商店购买(不过只能买到前几种)，或是从敌人身上获得。获得螺丝钉一样的道具后在菜单里使用就可获得零件了。武器会随着等级的上升而提升威力，提升一定等级后(一般是6级和11级)还会产生质变，让攻击方式产生变化。

太阳枪名称	改变的攻击方式	暗黑剑名称	改变的攻击方式
骑士(ナイト)	使蓄力攻击等级+1	暗黑剑ヴァナルガンド	攻击次数+1
魔女(ウィッチ)	使连续发射的火箭数+1	暗黑矛ヨルムンガンド	蓄力后的冲击次数增加
忍者(ニンジャ)	使连射速度加快	暗黑镰ヘル	蓄力后的回旋时间增加
龙骑兵(ドラグナー)	使火焰喷射范围变大		
爆破手(ボマー)	使爆炸范围变大		



星灵兽系统



星灵兽是本作中一大有意思的地方，随着游戏的进行，玩家将获得多个属性不同的星灵兽，装备后就可让攻击附带相应的属性。除了强哥专用的光属性和撒巴塔专用的暗属性外，其他四个星灵兽是共用的。游戏中的属性相克是光和暗互相相克，火和冰互相相克，风和地互相相克。

当前使用的星灵兽会跟在你身后，一段时间后它身上会闪光。此时吹口哨(对麦克风吹气)会根据星灵兽属性的不同产生不同的特殊效果。在TRC槽满后，触摸屏幕左下的TRC图标可发动合体攻击。其中光和暗的合体是变身，B键发动范围攻击，Y键发动单体攻击，连打键进行攻击对BOSS很有效。

星灵兽能力一览

星灵兽	オテンコ(光)	リザ(冰)
合体攻击介绍	变身、Y键吸EN腿击	吹麦克风发动冷气攻击
口哨作用	回复EN	冻住近处敌人
火箭武器性能	连续两次射击	快速冰冻弹
星灵兽	ネロ(暗)	オトフリート(风)
合体攻击介绍	变身、Y键吸血攻击	旋转滑动屏幕制造龙卷风
口哨作用	偷取物品	吹飞近处敌人
火箭武器性能	诱导弹	慢速跟踪弹
星灵兽	アーシュラ(火)	トーベ(地)
合体攻击介绍	画圈围住敌人发射陨石	滑动屏幕制造地震
口哨作用	攻击近处敌人	回复HP
火箭武器性能	爆炸攻击	抵御攻击的防护罩

棺材火箭

在干掉BOSS后还要将其带到外太空进行净化，此时会进行一个飞行射击的小游戏。使用触控笔点击来攻击，点住火箭后划动来控制火箭的移动，不同属性的星灵兽还会让武器性能有所改变。成功后就可将吸血鬼净化了，通过后还可在博士处继续挑战，追求评价。



吸血鬼猎人冒险完全攻略

这是一个有众多星球的文明交汇在一起的宇宙，地球，处于宇宙的边境。而在传说的时代中存在的暗之一族从星球之中获得了全新的力量——让自身能力提升的强化装甲和改变天气的人工气候系统(ギジタイ)。

他们利用人工气候系统让太阳消失，于是地球陷入一片黑暗。人们陷入了恐怖和绝望之中，要不受吸血鬼的支配而生，或者是因战斗而死……在此情况下出现了两名少年，一个手持暗黑剑不断与吸血鬼战斗，另一个则是暂时没有力量，但心中却散发着太阳的光芒……

第一章 黑衣的剑士

在世界边境的昏暗酒吧内，人们正在为暗无天日的生活而苦恼。在失去了太阳后，边境伯爵开始在这里狩猎人类了，这个会操纵火焰的吸血鬼将捉到的人类套上项圈，送到魔都去与不死族生活在一起。此时酒吧的另一端坐着一位黑衣男子，在确认了这个消息后仿佛明确了目的般和身边的黑猫奈罗(ネロ)开始了行动。

他来到了伯爵的巢穴狩猎之馆，冒险中的遇到了一位戴着奇怪眼镜的女子，通过自我介绍后得知女子是阿古娜公会的射手比特(ビーティー)，来此的目的是解救这里的居民。然后黑衣剑士也将自己的名字撒巴塔(サバタ)告诉了对方。

攻略要点

一开始身边的暗属性星灵兽会教你一些战斗的基本技巧，大多数东西在系统介绍里讲过了，这里就不赘述了。途中会有很多黄色的木牌，同样也是提示，要调查一下。前进后还会遇到一些被砖块挡住暂时无法进入的地方，要在以后取得其他属性的星灵兽后，才能用属性攻击打掉砖块进入。带柄的扳手可以通过攻击敲下来，以此让门开启。这里的最后等待着玩家的是狮头兽，很容易搞定。

胜利后一旁的比特认出了撒巴塔吸血鬼猎人的身分，并邀请撒巴塔和自己一同解救这里被关的人们。不过撒巴塔的目的只是为了消灭吸血鬼，所以拒绝了对方。

继续深进入狩猎之馆内部，在内部的监狱内又遇到了比特。虽然成功到达了这里，但监狱钥匙还在边境伯爵手里。寻求帮助未果的比特便独自前进了，不过在拥有寄宿着炎之星灵兽装甲的伯爵莱玛(ライマー)面前还是略显无力，危机关头，撒巴塔站了出来。



BOSS战 边境伯爵莱玛

作为最初的BOSS难度不高，绕到莱玛的背后进行三连击便可轻松将其解决。他会进行冲刺或向主角发射众多火焰箭，可防御也可用冲刺来躲避。

胜利后将其带到太空进化，被净化的莱玛告诉了撒巴塔要找的双角吸血鬼的情报，这个处在吸血鬼统治地位的男子身处暗黑之

塔。不过想要开启暗黑之塔前方的束缚之门，必须要利用风水地火四个属性星灵兽的力量。于是，撒巴塔开始寻找拥有星灵兽的另三个吸血鬼。

道具收集

※狩猎之馆前庭右边有个房间被地属性砖块挡住，打开后要将天气调到亚寒带湿润气候才能利用滑翔机获得绿宝箱。
※狩猎之馆·馆内的右边轰开风属性砖块可获得装备トレーニングゴー。
※边境伯爵BOSS战右下的房间，要冻住后才能获得绿宝箱，里面是个加魔法的药剂。
※狩猎之馆BOSS战后的场景内，用土属性攻击打掉砖块能进入内部。取得属性砖块旁的宝箱内有千里眼之实，走到最后的田字形场景后用千里眼之实躲开陷阱来到地下遗迹。在地下遗迹的最后能获得强力武器暗黑矛。

第二章 见习射手

画面转到阿古娜公会，此时一个少年正利用手中的枪进行射击的练习。不过奇怪的是，虽然扣动了扳机，但却没有子弹射出来。

"阿奈斯特(アーネスト)，"少年对身旁的男子说到，"这样的练习完全没有意义嘛。这样什么时候才能打倒吸血鬼为父亲报仇呢。"

阿奈斯特："听着，太阳枪不是让你复仇用的。它现在正在沉睡，只有抱有正确的心态，才能利用好这个用太阳光净化暗夜族的道具。现在你可能无法理解，但总有一天你会成为像你父亲一样出色的吸血鬼猎人的。"

交谈间，犬人凯(カイ)跑了进来，他告诉大家比特在边境成功将人们解救了出来。而击败吸血鬼的黑衣剑士的传说也让强哥兴奋不已。此时地面突然发生了震动，同伴来报说吸血鬼对这里发起了进攻。于是阿奈斯特和凯一起去阻挡敌人了。



攻略要点

剧情后要控制主角逃离这里(过关后回来这里可获得盾牌)，而逃离的过程中还要找到三名公会同伴。第一名在1楼右上回廊，其余两名分别是下楼后1楼最右边的女子和2楼的男子。

来到外面后听到惨叫，面对被袭击的少女太阳枪苏醒了。将骷髅干掉后获得了枪中的光之星灵兽的力量。然后切换属性就可让枪射出子弹了。用枪击打对面的扳手就可放下吊桥一路前进了。前进途中只要注意躲避威力很大的史莱姆炮台就可。



原来入侵这里的是子爵艾德加(エドガー)和凡基妮亚(ヴァージニア)两姐妹。主角才刚获得太阳枪就要对付两大巨头，未免不太现实。好在阿奈斯特和凯及时赶到。在见到主角手中的太阳枪后两人小小吃惊了一下，然后命令主角快走。在祝福了一句"太阳与你同在"后，强哥绕道离开了这里。

攻略要点

又是找队员的任务。在一开始右上的小屋有一个；从高处平台的右上下到一个被围住的地点后有一个；从房间上到屋顶后有最

后一个队员。全部救出后在出口遇到了羊角兽，弱点还是背部。不过这次有个好的攻击方法就是引诱其冲刺到灯柱上，等它撞晕后就攻击吧。胜利后遇到了增援的比特，本章结束。

第三章 剑与枪



逃离的公会队员聚集在酒吧里谈论吸血鬼袭击的事。使用龙骑兵的领导阿奈斯特以及使用忍者的凯和使用魔女的比特，这三个人在工会内部被称为三铳士，相信在他们面前没有什么对付不了的敌人。不久比特回来了，但带来的消息十分不好。她并未找到其他两人，只在下水道入口捡到了阿奈斯特的眼镜。由于下水道无法接受到阳光，所以两人应该是中了敌人的奸计。

此时比特见到了酒吧里的撒巴塔，于是向他求助，不过得到的答案还是和以前一样。此时强哥要求和撒巴塔一起行动，反正撒巴塔也要去消灭吸血鬼，而强哥则专心救助同伴，各取所需。看到了强哥手中的太阳枪，撒巴塔没有立刻拒绝，于是两人上路了。

攻略要点

进入下水道前会获得比特的太阳枪魔女，此武器十分好用。进入分支路线后来到左边道路，将桥放下后继续前进。这里会出现属性机关，用火属性攻击后可开门获得钥匙。然后回去进入右边道路，在中部用枪打下扳手，进入右边开门。

之后还要用枪击打开关，然后是和三个锁链怪的强制战斗。当锁链怪扔铁球时瞬间按防御，可反弹铁球，然后瞄准好乱砍就可。再继续前进就可来到BOSS处了。

BOSS战 吸血鬼兄妹

哥哥要用撒巴塔的暗黑剑进行攻击，而妹妹当然要用强哥的太阳枪了。他们攻击不难躲避，在伤害达到一定后两人机体的颜色会变，要从声音来判断并攻击。胜利后兄妹俩进行了合体，会放跟踪光球。此时如果撒巴塔进行暗变身的话一下就可搞定对方。如果不能的话就慢慢磨吧。



胜利后将俩人带到太空净化，净化后两人道出了强哥两名同伴的去向。由于男爵正在进行光属性的研究，所以两人交由男爵用作研究的材料，即将被火车运往魔法研究所。而双角吸血鬼也会在车站和男爵碰头。

道具收集

※第一个移动平台右下，打掉地属性砖块能获得技能书，让能力点数增加10。

※在雨天来到右边石像所在的场景可获得一个黄玉，卖掉吧。同时此场景还有个装备ムスペルアーム。

※在地下水路的右上可积水的场景的附近有个火属性砖块，打掉后进入地下遗迹。移动平台上将全属性机关打成冰后会开门，在迷宫最后获得撒巴塔的武器暗黑镰刀。

※下水道地下遗迹，移动平台上将全属性机关打成火可获得装备冰炎の守り。

※下水道地下遗迹，冰雪场景上层的绿宝箱内有クールバンダナ。

第四章 战斗的理由

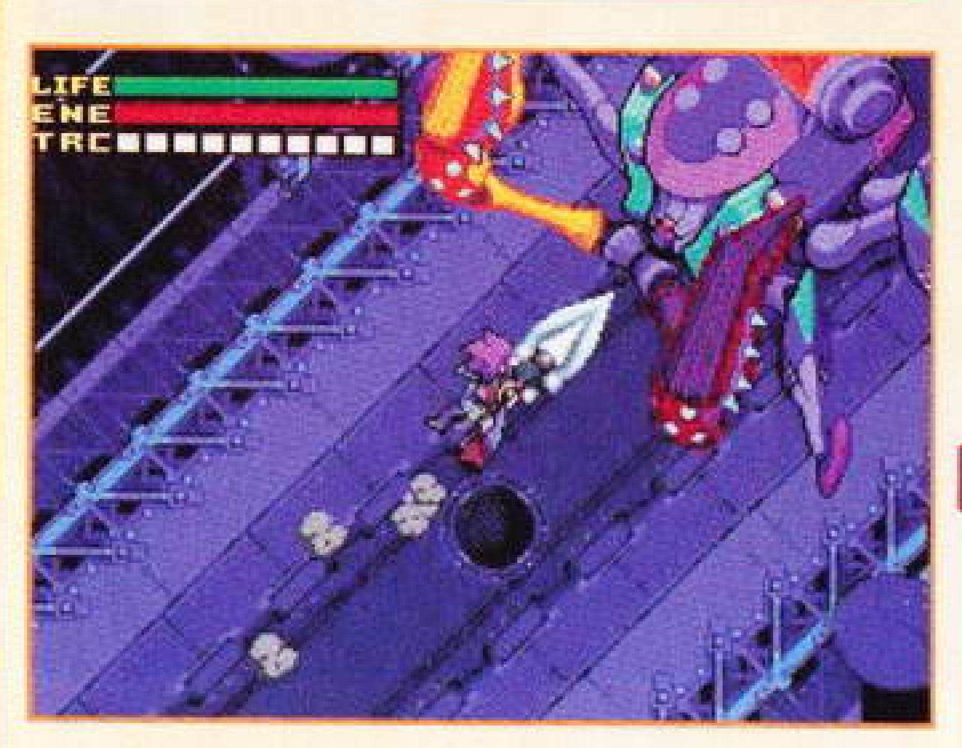
根据双胞胎兄妹的提示，众人来到了车站。在讨论如何偷偷潜入火车的时候撒巴塔却已经光明正大地闯了进去。果然前进不久后车站就响起广播，宣告着侵入者的到来……

攻略要点

这里的道路并不复杂，沿着单行线一直前进就可。途中的石巨人十分麻烦，如果你不能在他撞你的瞬间防御将其弄昏的话就引诱它们两两撞在一起吧。铁道内可以通过敲打开关来控制地上钉刺的有无。

上楼后俩人在地上看到了战斗的痕迹，而之后的房间正传出太阳枪的攻击声，赶去后发现凯正在受到袭击，这次的三个锁链怪靠得很近，所以攻击时不要太过贪心。胜利后获得了凯的太阳枪忍者并得知阿奈斯特在列车的最内部。

在接下来的列车道路上会遇到一种大型的野猪怪，他的攻击力十分强劲，要小心防御。然后会看到属性机关，用相反属性进行攻击就可启动。这里用风属性进行攻击可让这里的钉刺消除。在第三个铁道处发生强制任务，要在不被敌人发现的情况下来到最下方，将扳手砸下。



苏醒后的阿奈斯特对于强哥的成长感到十分欣慰，同时他也认出了撒巴塔。但是撒巴塔以前的名字サルタナ已经在7年前随着最伟大的吸血鬼猎人一起死了，此外还有他的妻子……为此他一定要复仇到底。将斯多卡净化后回到了公会。众人商讨缚锁之门开启后的计划。撒巴塔的目的是暗黑塔的吸血鬼，而公会的目的是解救新市街的众人，确立后开始了做战。



在铁道旁，撒巴塔见到了双角吸血鬼公爵杜马，而对方也似乎意料到了我方的到来。原来撒巴塔心爱的女子艾雷就是被公爵所害。愤怒的撒巴塔冲上去后对方却闪开了。只留下了一句会在暗黑之塔等待主角，看来当前还是要先消灭男爵取得最后一个星灵兽。

攻略要点

在限定时间内清掉三个锁链怪后成功赶在发车前登上了武装列车。上车后第一个车厢是食品间，可补充食物购买材料。经历了多场强制战斗后乘浮台来到车厢上部，天气的风力会影响你的移动。

顶部，魔法研究所所长，男爵斯多卡(ストーカー)对两人的到来感到十分高兴。因为这样就能测试刚刚研制成功的新装甲了。在这个像昆虫一样的背部，赫然装着的是阿奈斯特。面对这个无耻的家伙两人当然不会心慈手软。

BOSS战 斯多卡

因为对方的装甲内有着冰属性的星灵兽，所以用火属性攻击会很有效。但想要攻击到本体得先打掉装甲的双臂，黑色左臂要用光属性的枪攻击，金色右臂要用暗属性的剑攻击。发射火焰时是最好的攻击时机，而其发射导弹时只能躲避。后期它还会发射激光并冲撞，看势头不对就赶紧跑到列车最下方吧。

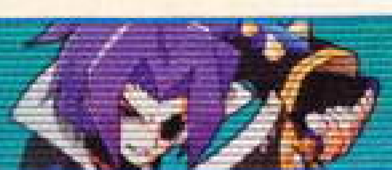
道具收集

※在车站中部的过道内有很多书籍，将其打掉后有一定几率获得男爵卡片，卖掉一个3000元，是赚钱的好方法。

※BOSS战前的火属性砖块打掉后在内部可获得忍者スーツ，这个东西对后面的BOSS战很有用，一定要获得。

※通过火车关卡后再次进入，在BOSS战前的补给地点不要上浮动平台一直前进，角落的绿宝箱内可获得强哥的武器爆破手。

第五章 星球的统治者



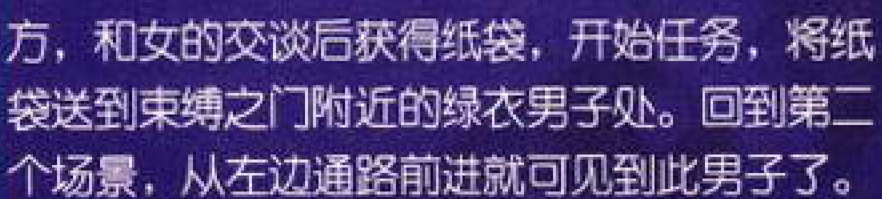
进入缚锁之门，利用四大星灵兽的力量将门的封印解开了。

攻略要点



第二个场景左上，有个要风力强才能通过的机关，如果此时冰雪天气且下雪的话就可以过去。拿到一个零件，砸下这里的扳手，能让下方面的钉子消失。

然后一直往右走，接着往右边走，会看到风和火两个属性砖块挡路(这里右边场景有个零件，左边植物，调天气后获得)，打碎后来到上方，和女的交谈后获得纸袋，开始任务，将纸袋送到束缚之门附近的绿衣男子处。回到第二个场景，从左边通路前进就可见到此男子了。



接着再回来和此女交谈，她叫你送信给西边的守门人，从第二个场景向上，如果之前没有将钉子消失的机关启动的话，就用盾牌抵挡炮台子弹，来到左上通路。将信送到，守门人会开启去仓库的门，叫你取项圈。进门后开始任务，要在不被敌人发现的情况下取得项圈，最后一个石头人是不会动的，要用口哨将其引出来。

由于有了项圈，所以门卫开了另一扇门放你过去。前行不久后大家就看到了暗黑城……在下一个场景，等待浮动平台过来，在平台上要用风属性攻击射左下的机关，这样才能乘浮动平台到达下一个场景。

然后要将石头人勾引得走向机关，然后站在门边等它一踩你顺势进门就可。门后的敌人很多，建议闪过。然后就是几场硬仗了，一开始的狗最好装备相克属性用刀砍。

然后是整备处，然后干掉一堆敌人后见到了银河使者ポリドリ。他号称自己是星球统治者的一员，并宣称战斗是无意义的。但想着城市里戴着项圈生活的人们，对方的理论显得一点说服力也没有了。见无法沟通，对方就离开了。

道具收集

※新市街第一个场景右边是毒池，需要等冻住后才能走。可获得ガルムアーム。

※第二个场景右，踩机关下钉子。不过一离开钉子就出现了，此时要利用冰属性的星灵兽，将石头人勾引到机关上后吹口哨，可将其暂时冻住，钻入钉子通路就可获得盾牌スネークアイズ，这里还有让钉子消失的扳手。

进入了暗黑城内。

撒巴塔："就算粉身碎骨，也一定要将那个男人干掉。"

强哥："冷静一下，阿奈斯特曾经说过，对使用太阳枪的人来说，愤怒和憎恨是不可取的。只有守护生命的意识，才能从太阳那里获得力量。所以撒巴塔你也……"

撒巴塔："别说笑了，这是我的战斗，要怎么做我自己决定。我曾经死过一次，早就没有生命可以守护了。只有暗之力才是我强大的源泉。"

"正是如此，在没有获得完全力量的太阳枪面前，只有暗黑剑才能对抗我。"是杜马的声音。接着他告诉强哥，当年正是他击败了强哥的父亲托莱尼迪后才真正掌握了星球的控制权。所以强哥的理论也只是幻想而已……他的话让强哥遭受了打击，但为了守护星球，强哥振作起来开始继续战斗。

攻略要点

这里有四个房间，分别要相应的天气才能通过。左下沙漠气候，当温度一定时可让这里的水消失，然后用口哨吸引狗来踩开关，自己则进入门内。然后跑到左下房间，从靠近出口的一个被棺材围着的地方的落穴掉下去就可启动属性石了。

右下房间对应亚寒带湿润气候，当风力一定后可乘滑翔机达到对面。然后一路奔跑到最后，装备土星灵兽敲打属性石。左上房间对应热带雨林气候，穿过毒物就可击打机关了。坐浮动平台时要把三个属性机关打成风属性。最后要装备风星灵兽敲打属性石。

左上房间对应冰雪气候，进入后的第一个场景就需要在水面结冰时来到中间击打扳手。接着的场景都是冰面，滑动后遇到障碍物带或是碰到非冰面地形才能停下。接着的大冰面场景很麻烦，先把机关旁最下方两块连着的右边的打掉，然后靠在此砖块上(如图)，向左上就可被挡住，然后敲掉机关左边的砖块踩下机关进门。然后回到出口，从右边的出口向下滑，靠在机关右边的砖块上按右就可很容易进入门内，最后装备炎星灵兽敲打属性石。



四个封印都解除后在里面的房间见到了星灵兽ベロー，它召唤出了冰火神兽龙之奇美拉。战斗中它会变换冰和火这两种属性，利用属性相克很容易获胜。在第二层，要分别在三个房间中找到钥匙开门。左右门内的强制任务要在不被敌人发现的情况下敲下开关，钥匙也在房间内。全部搞定后在里面的房间和风土神兽战斗。胜利后发现了封印之门，要同时解开左右两边塔的封印才能将门开启。于是强哥和撒巴塔分头行动。撒巴塔方面没有什么难度，通过一个回廊就可到达上层。接着是强哥，强哥的近战能力不是太好，遇到狗还是能跑就跑吧。

最后两人来到了同一个场景，调查场景中的灰色柱子就可让平台进行升降。要利用此机关和SELECT切换角色来让两人同时踩到这里的蓝色机关。注意，每个灰色柱子只能使用一次，如果失败了就选贵重品里的ケータイ花200元重新来过吧。胜利后各自迎来BOSS战，放毒的羊角怪弱点是地属性，狮头怪弱点是火属性。

BOSS战前，撒巴塔劝说强哥不要插手，因为这是他自己的战斗。虽然杜马也是强哥的杀父仇人，但现在最重要还是保护公会和街道，将大家解放出来。在大殿内，众人见到了杜马，在监察官ポリドリ离开后他告诉强哥，当年他的父亲是因为救助撒巴塔而身负重伤，而现在好不容易救下的孩子和他的儿子竟然一起送上门，真是让人开心啊。



BOSS战

公爵杜马

接着公爵杜马和星灵兽进行了合体。对方的属性是暗，防具方面装备忍者スーツ可让所受的伤害大大减少。对方的主要攻击方式是绕到你身后发动斩击，注意奔跑躲避。而远距离月牙攻击是可以通过防御来反弹，这也是此战的主要攻击方式。要注意战斗中不要靠近杜马，他会用强力攻击崩坏你的防御。

一定回合后他会进行蓄力，全身冒光，此时要根据他身上光的颜色来使用相克属性攻击，破坏此招。不然的话就要根据黑屏时的轨迹来躲避，被打中会很惨。半血后攻击方式会改变，月牙攻击会变成两个。然后他还会变身为蝙蝠，此时千万不要靠近蝙蝠，因为蝙蝠会从你身上吸血(很多)，攻击它只会得不偿失。

终于战胜了杜马。但杜马告诉大家，银河宇宙的统治者暗夜族只不过是以这个星球为舞台进行了一场游戏而已，接着监察官出现。

监查官："看来，我也是该参加这个游戏的时候了。公爵的败北，是我们意想之外的事。看来对于吸血鬼来说还不足以统治这个星球。你的任务已经完成了，是该从游戏中退出了。"话音刚落，出现一阵强光射向杜马，"再见了公爵。你战斗的各种数据和你那吸血鬼的身体，都会对暗夜族的未来做出了贡献，呵呵。"

将杜马的身体吸收后，ポリドリ告诉大家，他将利用被强化的天气控制系统来控制星球，继而将整个宇宙吞噬。说完他就消失了，而暗黑塔的上空则出现了一球形堡垒。战斗还没有结束，为了人类的明天，强哥两人的战斗还将继续。



第六章 太阳之东、月之西

为了阻止ポリドリ利用天气控制星球的邪恶目的，两人潜入了空中的钢铁要塞。要注意的是这里进入后就不能退出了，要做好准备(升级武器，购买道具)才杀进去。一开始是多场强制战斗，干掉平台上的敌人后公会的同伴出现将机关开启，解除了陷阱。最后在血池一样的场景，众人见到了变成究级形态的ポリドリ，最后的战斗开始了。



BOSS战 ポリドリ

他的主要攻击方式就是从地下伸出爪子攻击，注意查看影子就可很方便地躲避。期间他还会召唤之前的几个BOSS，此时攻击无效。当其冒头或是露出蓝色的核心时，攻击能造成伤害，此时就算拼血也要上。

胜利后BOSS启动了这里的自爆装置，企图让主角们葬身于此。撒巴塔赶紧召唤来了飞机，逃离了这里。突然，空中出现了巨大的影子，原来检查官还没有死，并且他进行巨大化后在空中狙击主角们。

BOSS战 巨大化ポリドリ

他的弱点在眼睛处，不过在其攻击后眼睛才会睁开。他的攻击方式主要是三种：放激光，在红色蓄满时快速移动一下就可；放光圈，躲在光圈中央可确保没事；干掉他一次后他会召唤陨石，建议发动地属性的防护罩来躲避。



胜利三次后阿利斯发来电报，她告诉主角们。这个巨大的身体并不是他的本体，所以想要击倒他，就一定要进入它的身体内部攻击核心。

用卫星激光攻击后两人进入了本体，此时要做的事只有一个，就是快速点击来射击。因为它会用电击困住你的行动，此时不能动也不能切换武器。

漆黑的夜晚，众人凝望天空。公会的大家也都逐渐从暗黑塔内走了出来。此时阳光升了起来，照亮了大地。光芒之中出现了一个黑影，强哥和撒巴塔回来了。

二周目的冒险

当看完通关画面后可存通关档，然后读取此记录就可进行二周目的冒险了。在二周目一开始，会选择游戏难度和是否保留等级，决定后选はい就可开始游戏。接着情报员阿利斯便打电话过来向你索要上次游戏中欠她的钱(GAME OVER后不够支付的钱她会帮你垫)。然后就开始游戏了，游戏的流程并无太大的改变，但之前取得的装备的蓝宝箱内的物品会变成其他东西，有的是音乐模式里的音乐。

博士那里可进行斗技场的挑战，进行BOSS连续战，难度很高。在游戏进行到最后时还会有新迷宫ヴァーンペーリ出现，全100层，每层都有绿宝箱可收集。



秘技

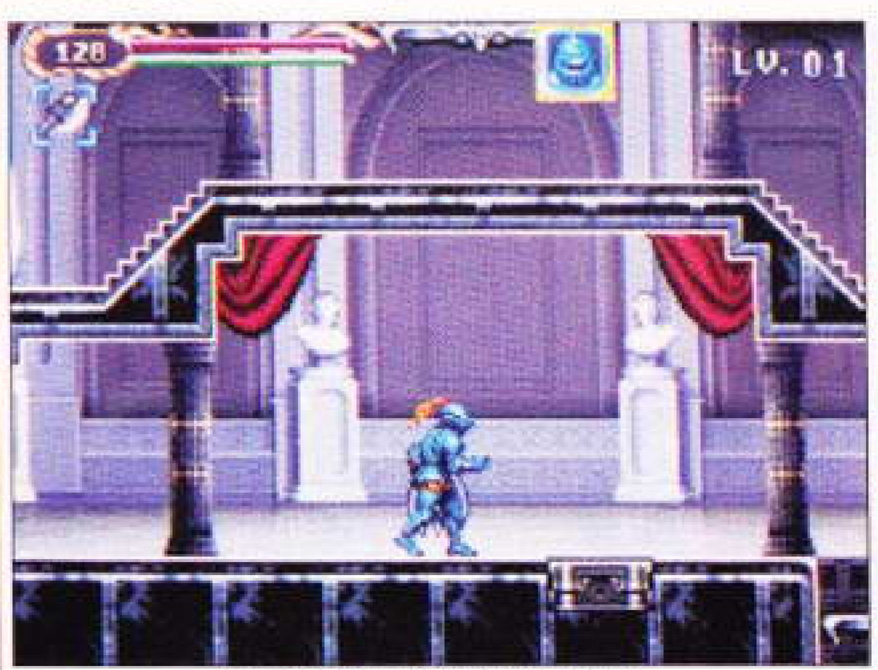
NDS 恶魔城 迷宫画廊

日版 游戏原名 悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス

◆最后的隐藏角色——斧装甲

上一辑的攻略已经提到，游戏爆机后可以选用里希特、玛丽亚、史黛拉、罗莱塔这4名隐藏角色，而实际上本作还有一名隐藏角色可以选用，那就是作为敌人登场的蓝色斧装甲（92号）。不过要想选用他可不是一件容易的事情，你必须在乔纳森模式下对他完成“千人斩”，也就是杀死他1000遍（可怜的斧头男，可怜的玩家）。达成这个条件后，选择空白存档开始游戏时，便会出现“OLD AXE ARMOR”的选项。

斧装甲具有二段跳、高跳能力，没有滑铲，有三招搓招必杀技，分别是跳砍（↑←↓→+Y）、连续砍（→↓←↑→+Y）和冲刺砍（→→+Y），都可以在空中发动，副武器（↑+Y）为投斧和傀儡人偶。不过他最强的是当按住方向键“↑”时，他会将斧头举过头顶（跳起时也会将斧头举过头顶），而此时斧头具有持续的攻击判定，靠近BOSS使用此招会看到伤害值不断冒出，可以瞬间秒杀BOSS。



▲最后的隐藏角色92号斧装甲。

适合达成“千人斩”的地点：有两处比较适合地点，一个在魔之13番街中央存档点最上层，此处有3个蓝色斧装甲和两个红色斧装甲，来回刷版便可，推荐夏洛特雷系魔法杀；另一个推荐地点在恶魔的巢窟最下层，有9个之多。不过这里不能刷版，所以有个技巧，杀完9个后选择中断，然后重新进入游戏，他们又会全部出现。

◆混沌戒指

完成全部委托任务后出门在平台上便可入手混沌戒指，效果是快速回复MP（回复速度与《苍月》中的效果差不多），这是挑战BOSS RUSH的必备道具。

◆继承的秘技

乔纳森模式爆机后，选择里希特和姐妹模式开始游戏时，初期能力是极低的，不过有一个秘技可以让他们继承乔纳森爆机时的HP、MP以及地图完成率，里希特甚至还会继承乔纳森的圣水、圣书等副武器的等级。具体实现方法如下。选择爆机存档的“CLEAR”图标，出现难度选择画面时按B键退出，然后重新选择一个空白存档开始想要玩的模式，进入游戏后你会发现，初期便已经继承了爆机时的HP、MP等，利用此秘技即便挑战“HARD LV1”也不在话下了。此秘技也适用于斧装甲模式。

◆HARD模式的奖励

选择乔纳森HARD LV1模式爆机后，可以获得3件特别的道具，分别是コナミマン（Konami超人）、ツインビー（兵蜂）、ビックバイパー（超时空战斗机），这3件道具的解说都是“5000点”，实际作用是分别提升主角STR、INT、LCK值50点，可以在多周目游戏继承（利用继承秘技也会对隐藏角色产生效果）。注，如果选择HARD LV25爆机只能获得其中两样，选择HARD LV50爆机只能获得其中一样。

PSP 乐高星球大战II 原创三部曲

美版 游戏原名 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

◆开启新角色

自由模式中在莫斯艾斯里酒吧（Mos Eisley Cantina）中输入下表中的密码便可以开启新角色。



密码	角色
UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi's ghost
VHY832	Bespin Guard
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Death Star Trooper
TTT289	Ewok
YZF999	Gamorean Guard
NFX582	Gonk Droid
SMG219	Grand Moff Tarkin

密码	角色
YWM840	Han Solo with hood
NXL973	IG-88
MMM111	Imperial Guard
BBV889	Imperial Officer
VAP664	Imperial Shuttle Pilot
CVT125	Imperial Spy
UUB319	Lobot
SGE549	Palace Guard
CYG336	Rebel Pilo
EKU849	Rebel Trooper from Hoth

密码	角色
GBU888	Skiff Guard
NYU989	Snow Trooper
PTR345	Stromtrooper
HHY382	The Emperor
HDY739	TIE Fighter
NNZ316	TIE Fighter Pilot
QYA828	TIE Interceptor
UGN694	Ugnaught

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 圣女贞德

日版 游戏原名 ジャンヌ・ダルク

◆游戏编号：UCJS-10048

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Move	002B49F8	自动	直写	0x00000046	贞德移动力为7，随时可移动7格
Action	002B4A04	自动	直写	0x00000000	贞德可以无限次行动
Exp	002B49F6	自动	直写	0x00000064	贞德每行动一次即可升级
Money	002B476C	自动	直写	0x00895440	金钱9000000
Round	002B4780	自动	直写	0x00000002	将回合数锁定为2
Full	002BEB10	自动	直写	0x00000063	HP、MP全回复药“神の祝福”99个

注：以上个别金手指在变身后无效。

GBA 模拟人生 上流社会

美版 游戏原名 The Urbz: Sims In The City

金钱

03003804	000F423F

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

全技能

030038AB	0A
030038AF	0A
030038B3	0A
030038B7	0A
030038BB	0A
030038BF	0A

友好度

43003834	6404
0000001D	0004

Xizzle 数量

030038F8	63

Xizzle 卡片

030038F0	xxxx

拾取物

03003918	63636363
0300391C	63

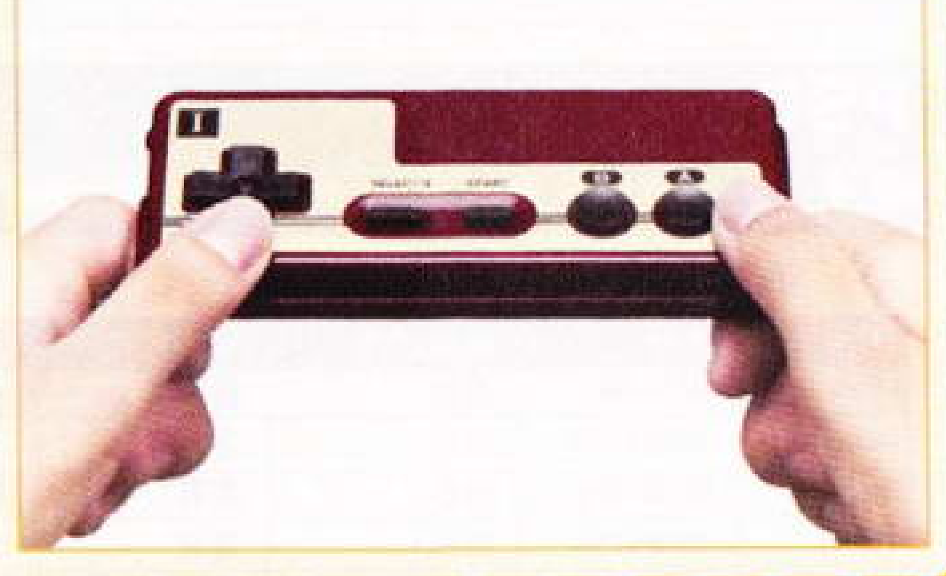


新版FC手柄型电视遥控器

提供 米格

Banpresto近日推出了"任天堂珍品系列"产品的新款"FC手柄型电视遥控器"，该产品是2004年12月发售并获得好评的"FC手柄型电视遥控器"的第二代产品。"FC手柄型电视遥控器"采用与80年代人气家用游戏主机FC的手柄相同的造型，通过"手柄"十字键的上下来调节电视的音量，左右来调节电视频道，SELECT键控制电视与AV视频的切换，START键控制电视电源开关。同时新版"FC手柄型电视遥控器2"还将附赠人气游戏《超级马里奥兄弟》的贴纸一张。记得早先有人就拿FC手柄来改制NDS卡盒，FC的机身做饭盒，看来FC还真是全身都是宝，挖不完的金子啊。



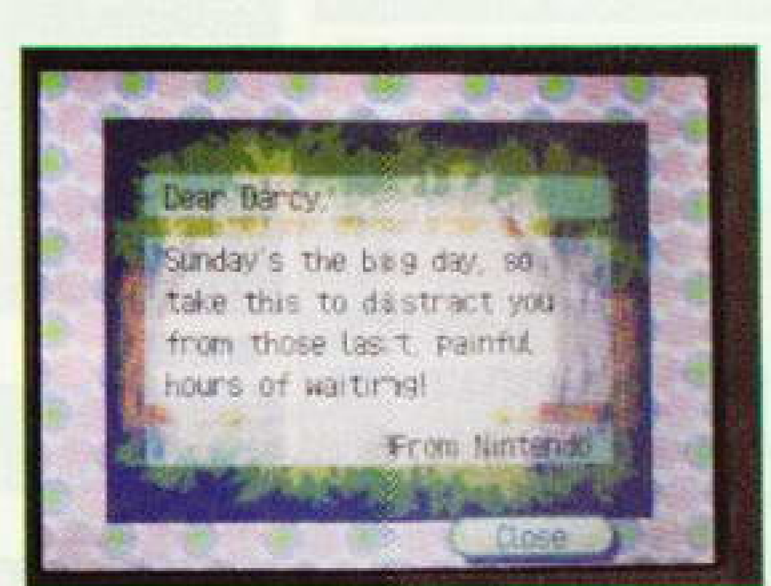


《Wii Sports》礼品送到《动物之森》世界

提供 米格

现在用《动物之森》登陆WFC，就能得到由任天堂送出庆祝《Wii Sports》发售的精美礼物，大家赶快也来试试吧！任天堂凭借NDS及《动物之森》的人气为Wii做广告拉人气，无疑又为Wii的推广增添了砝码。







高露洁推出《口袋妖怪》系列牙膏

提供 琉璃



《口袋妖怪》的可爱宝贝们一直都是吸引玩家眼球的重要卖点，就连著名的口腔护理厂商高露洁也打算借它的高人气来开拓市场。近日，高露洁就推出了一系列以《口袋妖怪》为主题的儿童口腔系列护理产品，其中就有收录





皮卡丘、小火鸡、水跃鱼和杰尼龟等人气妖怪。看着这可爱的外包装、有趣的妖怪造型牙刷，别说是一般的小孩子会被其吸引，就连口袋FANS也打算买回来收藏了吧？



洛克人在麦当劳的“欢乐套餐”登场

提供 米格

日本麦当劳公司与Capcom公司合作，于10月27日起在推出的“欢乐套餐”中赠送NDS游戏《流星的洛克人 龙／天马／雄狮》（流星のロックマン ドラゴン／ペガサス／レオ）的角色交换卡片。《流星的洛克人 龙／天马／雄狮》是“《洛克人》系列”诞生20周年的纪念作品，预定于12月14日发售，本作将以龙、天马、雄狮三个版本同时发售。此次麦当劳所推出的角色交换卡片共有5种，每张卡片附带“情报密码”，将该密码输入游戏中可以获得特别道具。这款9至99岁玩家都能从中找到乐趣的“《洛克人》系列”也正适合麦当劳的消费群体口味呢。





















坐飞机免费使用白色PSP

提供 米格



德国航空公司Germanwings将与Sony进行合作，为乘坐其航班前往阿姆斯特丹、伦敦、布拉格、罗马以及巴黎的乘客提供独特的服务。乘客们在飞机上将可得到一台白色的PSP以及《Sony的护照》(Sony's Passport，其实是指一盘UMD软件)，藉此可以获得有关于目的地的相关信息，例如地图、影像等等。显而易见的，一台白色的PSP要比一本沉闷的旅行手册更受欢迎，更何况目前在欧洲，PSP是极其流行的一台机器。Sony想要在中国打响知名度，不妨也找家国内航空公司开个PSP试玩专线，一定会受欢迎的。

《流星洛克人》网络限定预约特典

提供 雷伊



"《洛克人》系列"中的一个著名分支"《洛克人EXE》系列"虽然没有延续主系的ACT游戏类型，不过改为A·RPG后却反倒吸引了不少新的玩家，成为了GBA时代最炙手可热的第三方作品之一。从第三作开始，"《EXE》系列"就开始采用多版本发售的销售方法，而得到的效果也非常良好。不过遗憾的是，随着去年年底的《EXE6》的发售，这个人气系列也画上了句号。

然而Capcom没有让喜欢这个系列的FANS失望，延续了《EXE》系统的洛克人家族最新成员《流星洛克人》即将于本月14日在日本发售，并且将发扬其前辈的优良传统，分为《冰天马》、《炎狮子》和《绿木龙》三个不同版本来进行销售。而Capcom本身也对这款"《洛克人》系列"20周年的纪念作品寄予了厚望，对其的销售目标为60万。

为了达成这一销售目标，Capcom没有忘记在宣传上下大功夫，此外，在促销手段上也有着独到的一面。只要在Capcom的购物网站"e-Capcom"上预约这款作品的三个版本，就有可能得到三个很不错的小特典，先到先得。其中，《冰天马》的预约特典是一个精美的午餐手提包，可以装饭盒什么的，包上还有天马的LOGO；《炎狮子》的预约特典是一个精致的折叠式饭盒，在用色上采用了《炎狮子》主题的火红色，其大小则正好可以装进《冰天马》的午餐手提包中；《绿木龙》的预约特典是一块长宽为50cm的绿色方巾，图案十分美观。由于这些特典的数量都是有限的，所以其珍贵程度不言而喻。



▲《炎狮子》的预约特典为一只大红色的饭盒。



◀预约《冰天马》可以得到一只手提包。



◀《绿木龙》的预约特典为一块大型方巾。

《耀西岛 DS》图片收集大冒险

提供 马修

大家有没有玩《耀西岛DS》？非常好的一款游戏哦，各个关卡舞台都有精彩的冒险和舞台，这里告诉大家一个隐藏的冒险任务——“图片收集大冒险”，收集来的图片壁纸可以直接用于电脑上，不过与之对应的，是这个任务并非在NDS上完成的……

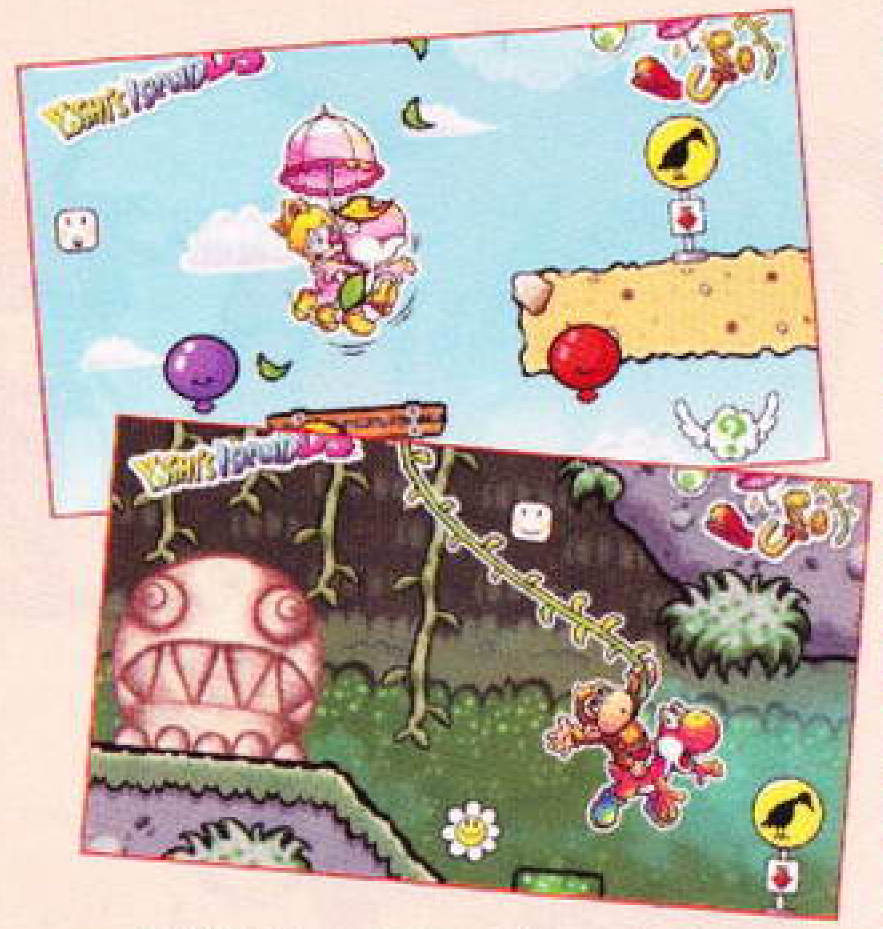
废话完毕，开始介绍游戏，先登陆《耀西岛DS》主页 http://yoshisisland.nintendods.com/ 点“LAUNCH THE SITE”就进入游戏了。



▲进入游戏后就是这个样子。

右上的有5个图标，除了蛋是打开下载收集来的图片外，其他图标作用如下：

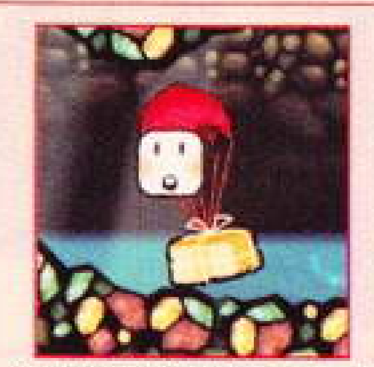
帽子通往马里奥的地方，也就是最初进入的世界；小洋伞通往空中，碧奇公主的世界；藤子是通往森林，是大金刚的世界；磁铁和金币通往地下，不用说就是通往瓦里奥的世界了。



游戏共有12张图片收集，包括四张同伴图标、四张壁纸以及四张桌面图标，大家努力找吧。



点右上的蛋图标，画面中间就会出现三个蛋，三个蛋分别对应同伴图标、壁纸和桌面图标。



神秘礼物出现了，结合游戏，大家猜猜该点哪里才会出现神秘礼物？

另外，该任务中不光有壁纸和图片收集，还有场景介绍、音乐播放以及隐藏的小游戏等，不要放过每一个可能点开的细节哦。



▲角色的游戏场景介绍。



▶花儿奏出了可爱动听的曲子。







隐藏小游戏之《耀西投蛋》，看看你能在限定时间内能得多少分，途中注意收集时间。蛋可以一次投掷多枚，但会加快时间的流逝。



游戏美图秀

继上一辑的美图秀之后，将继续为大家展出"《少年JUMP》系列"优秀同人。这次为大家推出的是《JUMP》的新秀《银魂》与《D.Gray-man》，这两部作品近期都凭借着高人气，开始了动画放送。尤其是《银魂》，这个上演在江户星球的恶搞漫画，在短短3月内推出了两款NDS游戏，可见其受欢迎程度。



⬆活泼可爱的拉比绝对是教团中的智趣宝。



⬆三年Z班银八先生！



■《银魂》志士四人众。

⬇超可爱《银魂》志士四人众。



藤原薰画风的亚莲。



不愧是有“教团姬”之称的神田，身为男人却如此美丽……



年少时的经历在亚莲的心中留下了深深的创伤。



两个让人无法猜透年龄的家伙。



《极魔界村》相信大伙都玩过，大家都应该受过这个游戏的折磨吧？能勉强通关的已经是ACT入门达人级水平了，但是偏偏有人还想挑战难度最高的街机难度，现在就来看看这家伙到底是何许人也吧！

《极魔界村》街机模式通关挑战

《极魔界村》是动作大厂Capcom在FC时代就有的老牌游戏了，其难度可以算上ACT类型里属一属二的，在下这次挑战的内容就是本游戏中“ARCADE”(街机)模式。

超级玩家：骚扰天皇·SK
经常出没区域：PSP、NDS讨论区
擅长游戏：“《魔界村》系列”、“《洛克人》系列”



艰辛的挑战之路！



在挑战前，先介绍下本模式的基本吧，这个模式可以说是完全是为了喜欢挑战的玩家所准备的，首先就是取消了盔甲的防御概念，不管什么高级的盔甲都会成为一碰既碎的不合格产品，而且死亡后会从关卡的开始阶段出现，这两点无疑增加了不少的难度，本系列里一些低等级的敌人(比如开始的僵尸)会无限制地从地下冒出，比如本人在挑战中，有次在3-1的沼泽里，由于地形关系，不止一次被从空中无限出现的蚊子给偷袭；另一方面，由于本作的道具大多数都要刷怪物来打出，这里也会因为RP的关系而产生很多不定因素。让我印象最深刻的地方就是4-1的熔岩关卡了，那里陷阱很多，而且碰到后会直接死亡，需要飞龙盾的飞行能力才能轻松通过，但有次挑战时，惟一刷出的盾却掉落在熔岩附近，导致最后只能依靠一点运气侥幸通过本关。

由于盔甲的防御设定被取消了，如何保护自己是个关键。大部分情况下利用飞龙盾来躲避无意义的战斗是最好的方法。武器选择方面，回旋镖在攻关方面配合“POW”来清理杂兵很有用，BOSS战里配合大范围的魔法更使它占优势。这里重点讲解一下各关BOSS的对应打法：第一守护者巨大机械，攻击方式很单调，只要看BOSS脑袋有动作的时候赶紧离开原地即可。而个人感觉上，第二关和第四关的中BOSS“飞天恶魔”很有难度——它基本都在空中停留，并且出其不意地落下来攻击主角，我们可以利用盾牌的防御引他下来后再使用魔法来反击是最安全的方法。第二道魔界门的守护BOSS巨型蛇，个人觉得在BOSS里它是最难缠的。它不仅会使用雷电攻击，高速移动时还会使用火焰来骚扰主角，只能依靠那蹩脚的跳跃在平台上躲避，看到BOSS一越过旁边的平台就要进行躲避的准备了，而雪上加霜的是有时候平台还会被BOSS震落……有次挑战时候就因为没有躲避空间而眼睁睁地看着主角被一旁移动过来的BOSS撞下平台。第三守护者昆虫王比较简单，只要装备弩就可以容易对付。第四守护者炎魔需要点耐心，消灭掉四只手后集中攻击巨型手，很快能解决战斗。

本作中要见到最终BOSS，需要拿到22枚戒指，在街机模式中这个设定简直是噩梦，其他模式可以靠生命数到达30后的无限命来刷人海战术来取得一些危险地段的戒指，而街机模式里一旦GAME OVER就要从关卡头开始，这使拿戒指的途中一旦失误就要重来挑战。比如第一关卡的最后一个，要利用飞龙盾来到树林顶层取得，而下面又会无限地出现敌人，落下的时候一不小心就会GAME OVER。

个人认为，CAPCOM的那些ACT游戏里的最终BOSS都不是各自游戏中最难的，第一形态下只要站在最高平台上甚至可以完全无视掉BOSS的大部分攻击。而第二个形态下只要掌握了攻击招式的规律后就能很轻松达到无伤，而并不像以前的FC作品那样充满随机性。最后报上本人通关时的分数：9354100分，其实只要不要刻意地躲避怪物，都能达到最低要求的。

关于这次挑战的基本理念就在上面了，最后在这里总结下：个人觉得《魔界村》和同厂的《洛克人》虽然都被称为BT级别的ACT游戏，但个人感觉《极魔界

村》的可研究要素要少于后者，本系列的关卡难度都不是很高，影响其难度的可以说是那蹩脚的跳跃方式配合一些难以攻击到的BOSS以及无限出现的低等级杂兵。可供选择的战术比较少，很大程度上都要靠RP和随机判断来决定下一步的部署。最后祝各位玩家游戏快乐，别为了挑战而影响自己的游戏心情！

软饼干：各位读者们好，刚过了光棍节，各位毒男们一定相当凄惨吧。别急，在游戏世界里，悲惨的男人多得是，比如著名的《魔界村》的主角亚瑟大叔，好不容易有了老婆，却总是被别人拐跑。这次请来的达人挑战的就是这款著名的ACT游戏，大家欢迎！

骚扰天皇·SK：那就……大家好，我是本次的挑战者。

软饼干：汗，各位读者看见他的名字了吗？太猥琐了，还是快点进入我们的主题吧。Capcom的《魔界村》素来以BT的难度著称，SK是冲着这个才来挑战的吗？

骚扰天皇·SK：嗯，冲着难度去的，但是这游戏比起同厂的《洛克人》来说，是难太多了，所以在发售前我就比较关注。

软饼干：提起这个游戏我就伤心，玩这个游戏等于是自虐。当初我玩这个游戏的时候差点把编辑部的PSP给砸了。SK竟然还敢挑战街机难度，佩服佩服。你挑战的时候有没有想杀过人？

骚扰天皇·SK：嗯，确实，街机模式下不能复活，上次有次跳跃，结果地上突然冒出一个怪物而失败……导致要从关卡前开始，那时候还好玩之前把带子套到手上，不然我可能就有个高级砖头了。

软饼干：想找Capcom投诉赔机器的人一定不少。问下为了达成这个挑战死了多少次？

骚扰天皇·SK：死了多少次，记不清了，总之从游戏发售后，我挑战了大概2个多月吧！不过至少比正在挑战中的《恶魔城》HARD模式下最高等级的GAME OVER的次数要少。(— —b)

软饼干：那个难度更大吗？SK果然有自虐倾向啊。这个游戏里还有不少搞笑的地方，比如说亚瑟受到攻击后的半裸裤衩装，SK还有没发现什么？

骚扰天皇·SK：当然……老卡的恶搞也不差的，比如中到魔法后会变成青蛙王子，有时候更会中到变成猥琐大妈的魔法。

软饼干：新增加的这个变身系统也是猥琐。游戏在很多地方都进化了，甚至能使用各种魔法和装备。但也有人说没有那种纯粹ACT的味道了，你觉得怎样？

骚扰天皇·SK：我觉得，本作虽然在前两个模式降低了难度，增加的魔法和道具系统对游戏难度的影响很大，但街机模式下的难度可和当年FC上的有得一拼，利用魔法和道具过关，其实在街机模式下的帮助也不是很大的。

软饼干：问你个严肃的问题，你觉得游戏的系统是越简单越好呢，还是越复杂越好？像《超级马里奥兄弟》，再怎么进化也只有两个键，操作简单，但又不失乐趣。但很多人还是喜欢研究复杂的系统，特别是美式游戏，越做越复杂了。

骚扰天皇·SK：我觉得，这得依靠游戏的不同而改变标准，比如ACT类，复杂的系统肯定不能让玩家接受，而RPG方面系统复杂点自然也在情理之中了。

软饼干：那A·RPG呢？

骚扰天皇·SK：复杂的系统会引起玩家的反感，但这方面我觉得"《恶魔城》系列"做得不错，不是很复杂的操作，再加上精心制作的收集系统和战斗系统。

软饼干：这次的《恶魔城》玩了吗？

骚扰天皇·SK：隐藏要素很丰富，而通关后追加的HARD难度下能给玩家选择最高的等级限制，这也给喜欢挑战的人带来乐趣呢，可以说是适合不同玩家的游戏。

软饼干：这可是好消息，下辑"超级玩家"的项目不用愁了(偷着乐中)。SK平时能抽很多时间来挑战游戏吗？是不是已经把挑战当成一种习惯了呢？

骚扰天皇·SK：嗯，想挑战自身的极限呢，由于到福州去培训美术了，所以时间比原来在家里更充裕。

软饼干：为了游戏才改变生活的吗？。想来我也是被游戏改变的人生呢。游戏是快乐的，但有些时候也会是一种痛苦，比如因为工作强迫自己写自己不喜欢的攻略时。SK在挑战的时候会不会有这种逆反的情绪啊？

骚扰天皇·SK：有时候想放弃挑战，比如这次的挑战练习时，在某关的连续跳跃时，经常被地上突然冒出的怪物杀死。

软饼干：啊，差点忘记还有这著名的抛物线跳啊。碰到这种情况你会怎么解决呢？有没有什么好方法可以调整自己心态的？

骚扰天皇·SK：我会先去外面走走，或者换个别的游戏玩。说实话，技术练到一定程度后大家都差不多，普通的高手和达人的区别是在会不会运用这些技术来想出些好的战术。

软饼干：光苦练不行，还得动脑子，是这个意思吧？

骚扰天皇·SK：是的，技术总是有个提高的顶点，而战术却可以多种多样化，不过我平常战术都是在河边听歌散步的时候想出来的……

软饼干：嗯，放松心情也很重要，总之急迫的心态是没有用的吧。下面进入经典问题环节，你认为要成为达人应该具备些什么素质呢？

骚扰天皇·SK：我觉得和平时的练习有着密不可分的关系，首先要提高技术才能谈的上利用自身的技术优势来分析出适合自己的战术。当然，这一切的前提是要玩家了解自己对这款游戏的热爱程度，比如《游戏王》和《口袋妖怪》，要是玩家们不去研究，也不可能有那么多决斗高手。

软饼干：嗯，时间也差不多了，今天就到这里吧。最后还请SK留下句祝福的话语吧。

骚扰天皇·SK：祝《掌机王SP》越办越好！各位如果还有机会的话下次再见了！



临近年末，一直广受关注的3G牌照又有新消息。传闻联通会将CDMA和GSM业务分拆，和网通共同经营GSM网络，然后升级到WCDMA。至于中国电信通过收购或租赁联通CDMA网络，使用CDMA2000标准。中国移动则运营国产3G标准TD-SCDMA。国内最快可能在明年初就颁发3G牌照，谜底将会很快揭晓。

本辑话题 手机二维码 前景无限

对于经常去超市等地方购物的朋友，一定清楚"条码"的概念。售货员在商品条码上用探头一扫，商品的各种信息就出现在结算终端。其实商品条码只是一维码，今天小豆子介绍的二维码同样也是条码的一种。二维码是方形图案，猛一看更像马赛克，能够在横、纵两个方向同时表达信息。比起一维码，二维码蕴涵的信息量更大，能够将文字、图片甚至声音等信息都表示出来。

目前二维码在手机上的应用方式有两种。一种是利用手机识别二维码，在手机中安装相应的软件，即可实现用摄像头来读取二维码的功能。用户可以直接用手机来获取商品的生产日期、产地等各种信息，也可以获取商品相关网址，通过上网得到更多信息。二是将手机作为二维码的载体。比如用户购买车票后，运营商可以通过彩信将二维码图案发送到手机上来，这样在检票处，用户出示一下手机即可登车。



在韩国和日本，手机二维码已经成为人们生活中不可或缺的部分，通过二维码购物、进行身分识别、获得优惠券等等。在我国，二维码尚未大规模运用。虽然早在2004年，中国移动就有发展二维码的意向，但直到两年后的今天，二维码仍是空中楼阁。目前仅有上海、北京等大城市中可以发现手机二维码的身影，但用户寥寥。除了支持二维码的手机有限以外，对用户宣传不到位也是根本原因。在3G时代，二维码将会成为增值业务中的一项重要应用，打造完善的产业链迫在眉睫。

热辣新闻 《孤岛悲歌》游戏主角有奖征名活动启动

由厦门新热力开发的手机游戏《孤岛悲歌》日前开始进行主角有奖征名活动。玩家只要登陆游戏官方网站（http://li.simlife.com），填写并提交征名表即可参加活动，主角姓名限四个中文汉字。活动设三个奖项，玩家有机会获得NDSL、MP3等奖品。《孤岛悲歌》是一款3D动作解谜游戏，在第三届国际手机游戏大奖赛中，曾一举拿下最佳游戏创意，最佳互动体验以及最佳3D动画三项提名。





网游天地

《海神》发布新版



备受玩家欢迎的手机网游《海神》于11月下旬发布V3.02版。新版增加"帮战系统"，玩家可以加入不同帮派，并以帮为单位对战。胜方会获取败方的一件装备。新版还增加了两种能用钻石购买的道具，分别是宝石卷轴和钻石卷轴。其中宝石卷轴是求婚必备物品，价格为100个钻石。

《反斗西游Online》开始内测

广州金鹏开发的手机网游《反斗西游Online》Java版于11月27日开始内测。此前游戏已经在联通神奇宝典上成功运行一年，反响不俗。这次Java版的发布，让本作成为国内首款能同时在移动、联通以及电脑上进行的网络游戏。



《蛙蛙游戏乐园》举行淘金行动

无线联网休闲游戏平台《蛙蛙游戏乐园》已于11月26日开始公测。为答谢玩家厚爱，《蛙蛙游戏乐园》从11月27日至12月29日举办"淘金者大行动"活动。玩家可以在游戏中进入神龙矿、巨蝎矿等5个矿区淘金，每回答对一道问题就能获得60元蛙币，如果答对本矿区所有问题还能额外获得100元蛙币的奖励。目前《蛙蛙游戏乐园》已经推出《斗地主》、《对对碰》、《跳棋》等八款休闲游戏。想淘金的玩家快用手机登陆http://wap.wawagame.cn下载游戏吧。



新机看台

三星 W579

参考售价 6500 元

被誉为“双模航母”的三星W579还未上市就引起众多用户关注。W579拥有两个手机卡槽，可以分别放入CDMA和GSM制式的手机卡。W579的最大亮点是能实现两张手机卡的同时待机，用户可以同时使用两个手机号收发短信、接打电话。W579采用QVGA分辨率屏幕，尺寸高达2.6寸，可以手写输入，还有一颗200万象素摄像头，支持TF卡扩展。W579的其他功能也不弱，可以播放MP3、AAC音乐并能调节EQ，内置Picsel文件浏览器，可浏览Word、Excel、PowerPoint等多种文档。最特别的是名片扫描功能，能够通过摄像头扫描名片，实现人名、电话的自动录入。W579功能虽好，但高达6000元的售价实在过于离谱。

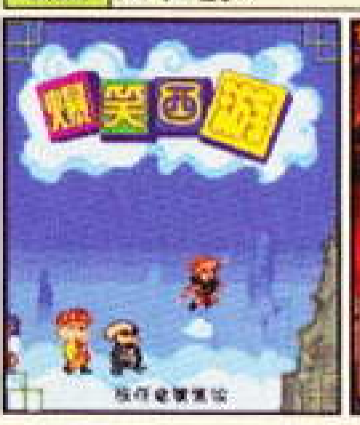


热辣游戏手机快报

爆笑西游记

厂商	阳光加信	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉C650 E398 V303 V600 L7/索尼爱立信K700C K750C W800C等		
优点	搞笑的设定		
缺点	关卡过少		

以《西游记》为蓝本改编的手机动作游戏，玩家操纵唐僧师徒四人去西天取经。游戏充满了恶搞的风格，角色设定、对白都非常滑稽。四位角色各有不同的特殊能力，唐僧善于用唠叨攻击敌人，猪八戒的秘密武器是放屁，沙僧则可以为他人加血。游戏共有五关，火焰山、盘丝洞、女儿国等经典场景会一一再现。







综合评分 8

厂商网站：http://www.raymobile.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→无线游戏→动作类

蜀山英雄传说

厂商	捷通华声	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉E398 V501 V600 L6/索尼爱立信K503C W800C W810C等		
优点	爽快感十足		
缺点	操作有些复杂		

以蜀山为背景的横版动作游戏，游戏主角是位蜀山派弟子，为斩妖除魔踏上征途。游戏画面不错，高山、流水、树林等场景让玩家充分感受蜀山的优美风光。独特的战斗系统是本作的亮点，玩家可以使出“劈地斩”等多种招式，手机9个数字按键分别对应不同的招式。本作爽快感不错，另外武器和盔甲也会随着游戏进程升级。







综合评分 7

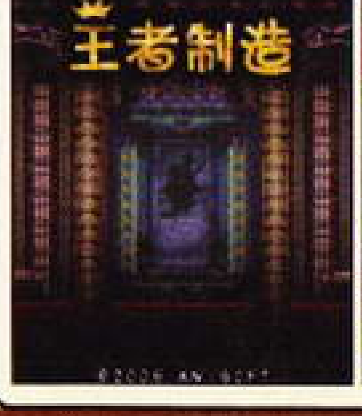
厂商网站：http://www.sinozone.com.cn

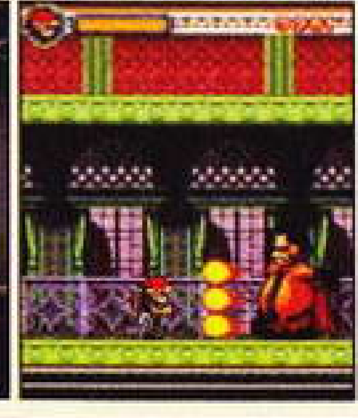
下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→无线游戏→动作

王者制造

厂商	杭州平治	类型	STG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 V600 V3/索尼爱立信K500C K700C W550C等		
优点	充满童话意味		
缺点	节奏感不强		

国产横版射击游戏，为实现成为大魔王的理想，魔族少年开始冒险。游戏分为魔界、天界两个章节，玩家要经过禁魔森林打败魔王撒旦，然后才能到达天界挑战炽天使露西法。游戏画面清爽靓丽，玩家可以蓄力攻击也能冲刺跳跃。玩家还要注意各种陷阱，像有很多黄蜂的蜂巢、藏着炸弹的木桶以及会蹦高的弹簧等。







综合评分 8

厂商网站：http://www.anysoft.cn

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→无线游戏→射击





这一辑的"乙女の花园"由于胧月度假了去了，所以由琉璃代为客串一辑，请大家多多关照！难得占用这个地盘，就要和大家聊聊自己平时喜欢关注的东西，就是Cosplay啦！这个起源于日本的角色扮演活动，如今在国内十分的流行，每逢漫画、游戏相关的展会上总是少不了那些穿着动漫游戏中角色服装的COSer的身影，他们已然成为构成ACG文化的一部分重要元素了。本辑琉璃就找来喜欢玩COS的幸JJ来一起浅聊Cosplay的相关话题。

Profile

ID： 幸

特长： 篮球（看不出来吧）、自制COS服装、忍笑功（以前总上课看漫画，看到好笑的地方都要忍到下课才能笑）。

拥有主机： 蹭机一族，天天去朋友家"探望"她的PS2。

喜爱游戏： 帅哥多的游戏……目前继续陶醉于《战国无双2》与《战国BASARA2》的幸福深渊中！

琉璃：美丽的幸JJ，在吗？

幸：某人现在正沉浸幸福的深渊中，勿扰！

琉璃：汗。

（数十分钟后……）

幸：啊，不好意思，我刚才去花痴我家亲亲小神田了，呵呵。

琉璃：神田？D.Gray-man中教团"公主"？（←此人物详见本辑"游戏美图秀"）

幸：抽飞！什么教团"公主"，人家那叫美型！（继续花痴……）

琉璃：咳咳，看你的样子，莫非他就是你打算挑战的下一个角色？

幸：呵呵，没错。



琉璃：帅气的幸JJ的新挑战角色啊，期待！你COS的每个男性角色都很有感觉呢，帅帅的，都好原版哦！不过为什么女性角色却挑战的很少呢？

幸：一般来说我会因为喜欢某个游戏、漫画或者是人物所以就去COS他。但是，为什么我喜欢的都是男性的角色呢？ @_@

琉璃：嗯，不过JJ也有出过女性角色啊，比如说你最近的"《红线》系列"好漂亮，好妩媚，好有女人味！

幸：那个，《红线》里面的角色也是男的……

琉璃：不是吧，这么漂亮的角色是男性？那么你到底有没有出过女性角色？

幸：嗯，其实也有啦……可是不知怎么的就变成反串角色专业户。我也想多出一些女性角色啦，呜呜……
琉璃：咳咳，换个话题。当初你是怎么喜欢上Cosplay的呢？
幸：怎么说呢，因为很喜欢某一角色就会变得很想去感应这个角色，所以决选择了去COS他。当你装扮成他的样子的时候，你就会觉得你在用他的方式在思考，用他的眼光在看世界这样的感觉。
琉璃：原来COS时还有这样的感觉啊。那么你第一次尝试的角色是谁呢？
幸：是《鬼眼狂刀》里的真田幸村SAMA，当时非常喜欢这个角色，再加上正好有那么个机遇，所以就开始了我的COS之路。
琉璃：一般来说，玩Cosplay大多是和同伴们一起去玩，你也是吗？
幸：这个嘛，刚开始的时候经常是一个人。不过，后来认识了人多了就常常一起玩了，这种东西绝对是人越多越好玩的。
琉璃：嗯，能理解。看漫展上的COSer那些成群结队出团的确实是比单人的有意思得多。
幸：而且，人多的时候去出外景比较好。因为出外景时，我们总是会被当成耍猴的一样，去哪儿都有人围观，常常搞得自己很害羞。人多就好一些，照相时也就放得开一些。
琉璃：原来如此。原来就常听说有不少玩Cosplay的朋友为了避嫌，选择去一些人迹罕至的地方或者是路人较少的清晨去拍摄照片。
幸：是有这样的情况。不过，因为是玩嘛，只要开心就好了，所以大家都不会太去介意别人的眼光。
琉璃：Cosplay最重要的就是服装和道具了吧？你一般怎么搞定这些东西？
幸：这个，服装方面简单一些的我都自己做，不过，要是很复杂的还是会去找裁缝做，服装不像就COS不出角色的感觉，所以这一点很重要的。
琉璃：那么道具呢？也是自己做嘛？
幸：这方面我就比较"苦手"了，不过朋友当中有做道具的强人。
琉璃：哦，总的来说，你们都还是属于自己动手，丰衣足食型。
幸：为了节省成本嘛。
琉璃：嘻嘻，不过话说回来，研究角色的衣服都很麻烦吧？
幸：没错，运气好的时候能找到角色设定书什么的。当初为了做《真·三国无双4》的周瑜，我就抱着朋友家的PS2研究了整整两天，不停地从游戏中截图研究。
琉璃：那你每次COS游戏角色都要去朋友家研究？
幸：是啊，不过说得好听是去"研究"，其实每次都是去蹭机玩……
琉璃：那你最喜欢的游戏是什么？
幸：目前是《战国无双2》，只要是"《无双》系列"我都喜欢！
琉璃：该不会是因为里面帅哥多吧……
幸：没错！
琉璃：光荣伟大的同人女毒化策略……
……之后两人的话题就转移到了"腐化的光荣"。











掌门人

12月的深圳终于开始冷了，虽然这种冷不同于北方的天寒地冻，但是在没有太阳的日子里还会觉得渗入肌肤的寒意，只有在这个特殊的季节，这个纬度的人们才会少有地感受到，阳光原来并不总是那么毒热，有时也会温暖得让人舒服。希望我们的"掌门人"也能像冬天的阳光，让大家感觉到温暖与亲切——当然，并不只是在这个冬天。

看了50辑《掌机王》和《掌机王SP》的一路旅程，作为一名忠实的读者，我也是感慨万千，虽然没有从头开始买，但从第6辑支持到现在，每次等一辑《掌机王SP》都是度日如年，一到放学就直奔校门口的书店去问老板有没有新书到，想到这里还是要感谢一下LIKY、马修还有不断加入的小编们啊！

常州 张军

马修：读者喜欢《掌机王SP》能走到今天，更主要的还是广大读者的支持，在这里我们也感谢各位一直以来支持我们《掌机王 SP》成长的读者们。

米格：谢谢捧场，谢谢支持，感谢XXTV，感谢Channal X，感谢各位支持米格的读者和亲友……

LIKY：快点把这丢人的家伙拖下去。新来的，没见过世面，还请各位读者见谅啊！

就在前不久，发生了一件好玩的事。我朋友和他舍友打赌，他舍友对他说："你要是敢做我不敢做的事，我就服你，我就把我的PSP送给你！"谁知，话音刚落，我那朋友就将他自己的手机从窗口扔了出去……数秒钟后，手机便粉身碎骨了。扔完手机后，他看着他舍友说："扔啊，有胆你倒是学我扔啊，看你敢不敢？"后来，我那朋友就用自己的手 机换了台 PSP……

衡阳 于一新



马修：所以说，没事不要和人随便打赌。你看这两人，一人损失了手机，一人损失了PSP。而且，这手机往楼下扔也不安全啊，暂且不说掉下去砸到过往行人，就是砸到了路上的花花草草也……

在北京读大学，作为一名不折不扣的掌机FAN，感觉还是蛮幸福的。资讯相对发达，游戏店数量质量都不赖，这些应该都是优势；可另一方面，价格上却不依不饶地高了一截！暑假回老家重庆，到各实体店里考察了一下，汗……除因破解而维持高价的PSP外，其余主机价格可低了不少（一店居然打出标语：假期热销NDS 660元一套！）愕然之余为自己高价买入的小N而惋惜，顺便也安慰一下自己——它那定是回收翻新机……

北京林业大学 盛利

660¥

雷伊：其实，即便是像现在这样已经是NDSL大行其道的时候，旧款NDS也从没有卖到过600多这样的低价，因此那660元的价格说不定只是店家的一个噱头或者压根就是欺骗行为而已，你完全用不着感到惋惜。另外你在信中还提到了给女朋友买NDS的事情，小编在这里也为你和女友双双拥有NDS感到高兴，多利用NDS的联机游戏功能，让彼此更加甜蜜吧。

丢机、卖机、送机……

和GB第一次接触是在小学的时候，玩了GB后我感受到还有比小霸王更好玩的游戏机存在，于是我就向同学借来，它给我带来许多快乐……最终在一个寒假里，GB丢掉了，我只好去游戏店花295元买一台GB作为赔偿。后来有了GBA和SP，我就花825元买了GBA SP，当时我对掌机只略知一二，连“坏点”、“翻新机”都不了解，后来买了《掌机王》后，便感觉我买的GBA SP是翻新机，于是我心血来潮就把它卖了，只卖480元，我只玩了几个月的SP啊！我从买到卖都是在同一家店交易的，那家店的JS欺骗了年幼无知的我，那时已经掌握一定掌机知识的我决定再不去那家店买东西了。后来，我又对GBA产生了浓厚的兴趣，经过以前的教训，我决定这次买机一定要慎重。当我确定那台GBA是原装机后，便花440元买了下来，可是好景不长，玩了一个月我就觉得它不如SP，没有前光，又要换电池，体积又庞大，玩起来很不方便，于是我又狠下心把它卖了。最后，我只剩下下一台厚GB了，以前舅舅送我的——No！我好像回到了上个世纪90年代，我对这台机的去留没考虑多久，便把它送给弟弟了，让他高兴一下也不错。

现在，我所拥有的掌机丢的丢，卖的卖，送人的送人，我已经一无所有了，只能拿着《掌机王SP》来想象一下游戏中的情景，也许这就叫“画饼充饥”、“望梅止渴”吧？希望众小编手气好一点，让我中个奖吧，要求不高，一台PSP就行，无限期待中……

温州 魏天力

马修：全文看了魏读者的来信，个人感觉你的第一台GBA SP完全没有必要卖掉，相信无论你能否中奖，你以后都会继续有自己的掌机——吸取这次的教训吧。二手机器卖不了多少钱，留着也占不了多大的地方的，做个纪念岂不是更好？

前一段日子学校开运动会，我是学校的总负责人之一，在去检录处巡视的时候看见两个比我小的低年级小女生坐在一旁鬼鬼祟祟的。我过去一看，原来她们拿着一台NDSL……汗，她们看到我后，好像被吓到了，以为我会骂她们。我便从衣服里拿出一台NDS和一台PSP来表示我的身分……接着我继续巡视，要不是有公务在身，肯定坐下和她们一起玩了。(T T)



武汉 hoshimo91

软饼干：现在的游戏MM不多，兄弟你又错过了一次搭讪机会啊，可惜可惜！

马修：饼干，确认写信的这位朋友是"兄弟"？

又是发售后的第5天，走进那间宽敞的小书屋，面对着满脸堆笑的MM BOSS，我又惯性地问道："最近一辑的《掌机王SP》到了没有？" BOSS对曰："到了。"我接过她递过来的书后，将手伸进兜里（我自己的），啥？我只带了8元？哦，臭记性，那两元被我刚才拿去买MP3电池时花掉了。面对着漂亮MM，我……我说："你先给我留着书，我钱没带够，这就回去拿……" MM BOSS问我带多少，我说8元。"那好吧，8元卖给你吧。反正你常在这买书……"我当时感动得要死，差点向她求婚。(PS：我正在读初二。)

大连 袁士杰

马修：最后的"PS"堪称画龙点睛的一笔！

紫枫：这个，BOSS、MM……难道这位开书店的女孩子在上小学？

LIKY：现在的《掌机王SP》定价就是8.8元啊，便宜了8角而已。

雷伊：男子汉要坚持自己的操守，且不可为8毛钱轻易许身于人。

有一天我把黑色NDSL带到学校，下课玩时被班主任发现了，一般资格老的老师都不太识新东西，但NDSL的靓丽外型吸引了老师的好奇心，我眼疾手快，立刻退出游戏切换成PDA模式。谁知班主任硬要我给她展示手中这台所谓的"PDA"的功能。还好烧录卡功能强大，字典+MP3+电影，就是不让她知道是游戏机。5分钟试下来，我都觉得可以当推销员了，这时老师露出了满意的笑容。"感谢苍天大地，瞒天过海之后本以为可以正大光明地玩了。"谁知班主任又问道："哪买的，多少钱？我也要买一台！"

成都 杜潇

软饼干：你把价格说高一点，吓走班主任。或者告诉她说该机有致命BUG，自己买了也觉得后悔，嘿嘿。

小编们，你们好！看了你们的游戏QQ群专栏，我加入了"中国掌机梦之队"这个群，常常跟大家聊得不亦乐乎，虽然大家都不认识，但仍然很开心。我认识了群中的一个南京的朋友，而且，那个南京的朋友最近很快就要来与我见面了，心里好激动啊！好期待与他一起联机。

南京 陈尧

胧月：每次看到大家来信说自己能找到掌机玩伴，我们都很高兴，介绍QQ群的初衷就是为了让大家再多一条交流的途径。以后，我们还将陆续报道一些大家的联机活动，到时候欢迎各位参加。

某天，我正在和朋友奋战《马车》，有两人走近："哇！《疯狂赛车》！"（汗……）我答曰："这是《疯狂赛车》它爷爷。""哦！那这台机可以玩《梦幻》么？"偶当场晕倒，被朋友拉起，再战。一个走近，问曰："此为GBA乎？"曰："不是。"溜之。少时，有二人走过，惊叹："哇！GB！"偶的NDSL上顿时多了几点透明液体。大战三十局后，一群人盯上我们，相互说道："那是世嘉机吗？如果有《魂斗罗》玩就爽了。"事后在朋友处获悉，当时我血喷烈日，当场晕倒，朋友不但要拖我去医院，而且清理NDSL上的红色液体就花了他一个小时……本人在此奉劝各位，千万不要在外面人多的地方玩机，会死人的。

广西 郑森泉

紫枫：这孩子在玩什么游戏呢，玩到流鼻血？

马修：对呀，任天堂的主机上没有《野球拳》、《DOA沙滩排球》这些游戏呀。

琉璃：明显是被气的嘛……

胧月：这个故事教育我们，真理往往被少数人攥着。

自大作《口袋妖怪》之后，NDS游戏的素质怎么都那么低啊！特别是《风雨传说》，本来是一款挺令人期待的游戏，让我不禁有些失望，希望有更多的好游戏登陆NDS。

苏州 沈毅

琉璃：《风雨传说》的素质确实有些差强人意，不过年底还是有不少制作精良的好游戏，例如《恶魔城 迷宫画廊》、《节拍特工》都是值得一玩的。

前一阵子，刚把第50辑买回来，就迫不及待地看米格的样子，一看果然是又帅又可爱啊，而其他编Sir的形象也是变得更帅了！突然，一道锐利的目光射向我，原来是老妈，她警告我去学习，慌忙之下把书塞在了衣服里，就屁癫屁癫地跑去厕所。其实是躲在里面看书，当我花了25分钟看完书后，准备离开厕所时，手不小心滑了，《掌机王SP》在做自由落体，我一把接住书，可有两本语文书那么厚的手纸掉进了水盆。后来被我妈妈训了好久……

合肥 影魄

软饼干：我怎么觉得米格的问号形象比较有魄力啊？

马修：25分钟的如厕时间……这样对健康很不好的……

我朋友见到我的NDSL后立刻喜欢上了，于是我便陪着同学一起去买。进入一家店后问老板有没有NDSL，价钱是多少？老板楞了一下，然后满脸不屑地说："NDSL啊？没人要，PSP倒挺多的。NDSL也有人玩，不就是GBA的翻版。机能差得要死，不到一年就会被PSP杀下去的。"我顿时处于暴走状态，想出了一大堆理由反驳他。此时我朋友却开口说到："PSP能联机玩《马里奥赛车》吗？"对方顿时无语，看来买什么主机，还是要看上面是否有喜欢的游戏啊。

蒋屹东

铭风：那个老板肯定是个索青……以后碰上这个事情没必要争辩，每个主机都有各自的特点和长处。因为自己喜欢某个主机而诋毁另一个是很不成熟的做法。毕竟，大家都是玩掌机的游戏爱好者嘛。



一日我校考试出一道题：在哪一战中三英战吕布？想了半天没想出来，只好继续往下做。等答完了所有试题后，脑袋一不小心飘到了考场外，回味起昨晚偷偷躲在被子中玩PSP的幸福画面，《真·三国无双 携带版》玩起来那叫个爽，尤其是那场虎牢关之战。啊！等等，虎牢关，不就是虎牢关那关三英战吕布的嘛！我简直太聪明啦，一个激动差点在考场大叫了起来！看来游戏的好处还是相当多的，大家要好好运用才是。

辽宁 由维翰

米格：那你更应该玩玩NDS上的脑力锻炼游戏，绝对让你更能体会到游戏的作用……

马修：也不能全相信游戏啊，学习知识也很重要的，比如问丰臣秀吉最终和谁决战的？按照《激·战国无双》的设定就是吕布，你说龌龊不龌龊？

昨天在家整理了一下自己的《掌机王SP》，不由心中一苦。本以为期期都买的《SP》怎么说也应该赶上《辞海》的厚度，结果加起来还没有一本《新华辞典》厚！每次买来的新书都被班上的同学们拿去传阅，还有一部分借给了志同道合之士，都是有去无归，丧失于茫茫人海间……于是我决定，以后将买来的《掌机王SP》都用一个特殊的箱子封印起来，在上面加满咒怨，看谁还敢再来拿！

北京 孔蓬勃

米格：要是真那样，自己想回顾时怎么办啊……

软饼干：这是本饼干见过的最毒的一封读者来信了。

看到琉璃小姐的的编辑形象就想到了胧月。Why？因为我想是否两人会轮番主持《乙女的花园》呢？本以为胧月是个美女，但马修一句"即使胧月拿着PSP玩，也不会有男士观望。"打破了我心中的胧月形象。其他小编手上都有家伙，而琉璃手无寸铁，莫非要学海文？赤手空拳打天下？

成都 鱼池

软饼干：没看见琉璃身下的那本巨大的魔法书吗？玩过《恶魔城 迷宫画廊》就应该知道魔法书的威力了吧！

马修：那句话我是什么时候说的来着？

第50辑《一路走来》真是8位小编们自己写得吗？文笔可真好啊！如果我能写那么好作文应该能得高分了！

河南省 李锐



软饼干：学生时代嘛，不要太在意，某些人在学校时的作文也经常被老师批评跑题呢。

米格：没错。据说马修因为跑题作文还得过0分。

软饼干：还有错别字，把"试玩"写成"试完"，你说这怎么对得起读者？

米格：就是就是，这个人是谁啊？

软饼干：一个叫米格的。还有一回更离谱，把那个什么写成什么来着？

米格："饼干"写成"丙肝"……

LIKY：两位在说相声吗？



雷伊大编，你好，不久前我就因为一封信失态了。我一直以为编辑们回信只局限在书上，没想到我竟然收到了马修的明信片，真是太兴奋了，刹那间我就像范进中举一样，我当时就想拿着明信片向年级的《掌机王》FANS去炫耀，但是最后想想奔跑时一定会引来旁人的侧目，所以也就忍了，但我的心已经在操场上狂奔好几圈了。

重庆 JIS

雷伊： 好样的，JIS读者确实非常理智，且不说你狂奔起来会有多少人奇怪地看你，要是马修那两笔字炫耀出去……今天天气真好啊。

《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王 SP》第38～43、46、52、53辑，每辑定价8.8元。《口袋妖怪十年特辑》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王 SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



已经是12月了，无论是NDS和PSP上都是大作云集，如此强大的诱惑肯定会吸引大批还没有购入主机的玩家购买一台心仪的主机。于是肯定会有不少玩家要为购买主机而头疼，到底买什么版本的主机、附带一些什么周边、价钱几何、如何区分翻新和组装。海文找到了这篇好帖子希望能对大家有所帮助。如果你有什么更好的建议或者有什么不明白的，可以上论坛发帖与众多掌机玩家一同交流。

我与奸商的对决！



楼主：fxf

今天去上海太平洋三期（浦东）陪朋友一起去买PSP，到一柜台，问之，谈好价格是主机（普通版）+组棒（高速）+贴膜+数据线+罗技组装壳+原装引导盘（港版主机附赠上网盘）＝2000元。

1 主机篇

BOSS很爽快地答应了，然后试机，我开机很自然地打开看背后，IC1003，于是马上要求换台不是IC1003的机器（打算刷自制固件）。BOSS忙说别担心，都能刷机，而且都刷好了，还马上把机器打开让我看了下。随后我不慌不忙地掏出自己的PSP给BOSS一看说"我要刷2.71 SE-B的，IC1003行吗？"BOSS愣了一下，说另找一台，过了一会儿，说没有那个的，我指了下柜面的那台港版说："那台让我看看。BOSS拿出来后，我看了下，没有IC1003。"恩，我就要那台了"，我说。BOSS说那台用来卖高价的。我问他："为什么？"，BOSS顿时无语。

2 棒子篇

随后BOSS面带笑容地拿出一条记忆棒。由于我从来不买组棒，这方面知识不够，但是我装做很懂的样子问了下："是高速的吧？"BOSS说："是的"。之后我也没多在意，便叫BOSS拷贝游戏。我在拷贝一个约400MB的游戏时候，感觉比我的行棒慢了很多，等了很久，怀疑是低速棒（PS：当时那个肯定的勇气是哪里来的？）我就再问了BOSS一遍，是高速？BOSS还说，是的。我趁他和我同学套近乎聊天的时候拔下机器，马上在PSP中把棒子格式化了，一看是1939MB（1939MB大多为低速棒），看来我的怀疑是对的，二话不说继续追问是不是低速棒，BOSS听后一愣，一边嘀咕："这样就亏了"，一边拿出另外的记忆棒给我看，确实是1959MB的。

3 引导盘篇

之后我叫BOSS拿出引导盘试试，要知道现在小工厂出来的都涨到了50元一张。这个果然好分辨，因为之前有帮人买过引导盘，一看壳子粗糙就知道是小工厂里出来的，我就说，这盘是组装的，说好了给我原装的。BOSS说："你怎么知道这是组装的，那哪里看到和这个不一样的？"我手一指他柜台深处的一张港版上网引导盘，说："我就要那张引导盘，你说原装的，那么我换张同样是正品的没有关系吧。"我看到BOSS由于多次被我识破，脸色已经明显不好看了，我在心里为他默哀。

4 配件篇

我这个人还真是得理不饶人（反省），继续拿电源开刀，很显然，那电源的印刷和质感明显是组装的（其实我也是凭感觉）。我刚说："这电源……"话还没说完，BOSS立刻说："这个电源和电池不是原配的，我帮你换。"拿过来一看，呵呵，果然新拿的电源是原配的了，再一看他那电池，他后拿给我的是美版的电池（很有可能是30～40元的组装货），却写着仅适用于台湾。我说电池不用换了就要原来那块。BOSS貌似有点失望的表情（我隐约感觉到），可以肯定没有被阴。

5 其他篇

贴膜，既然说明是组装的，不计较了；那个壳子也说明是组装的，也没啥好计较的，因为这些我都是直接说我要组装的，无所谓啦。最后要数据线的时候，看见BOSS拿出计算器加啊加，还嘀咕着说："+30"。汗，我顿时感到他JS本性又发作，"破烂组装的数据线要30元？"我大喊道，"这东西8元也嫌贵啊，算了，送根得了，你看我们跑过来也不容易，算是我兄弟的出租车费，家住×××（反正往远的说），以后帮您介绍生意啦（省略拍马屁N字）。"最后开了张收据，一切写清楚，组棒保5年等。打了招呼说了声88，满意地和朋友回家一起爽了。

PS：全程交涉我的表情始终面带笑容，我不是粗人，文采不怎么样，见谅了，呵呵，回家的路上装PSP的塑料袋断了，晕！BOSS的诅咒？不过没有甩到地上，接住了。

提醒：买机器注意配件，猫腻最多的东西

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=345483

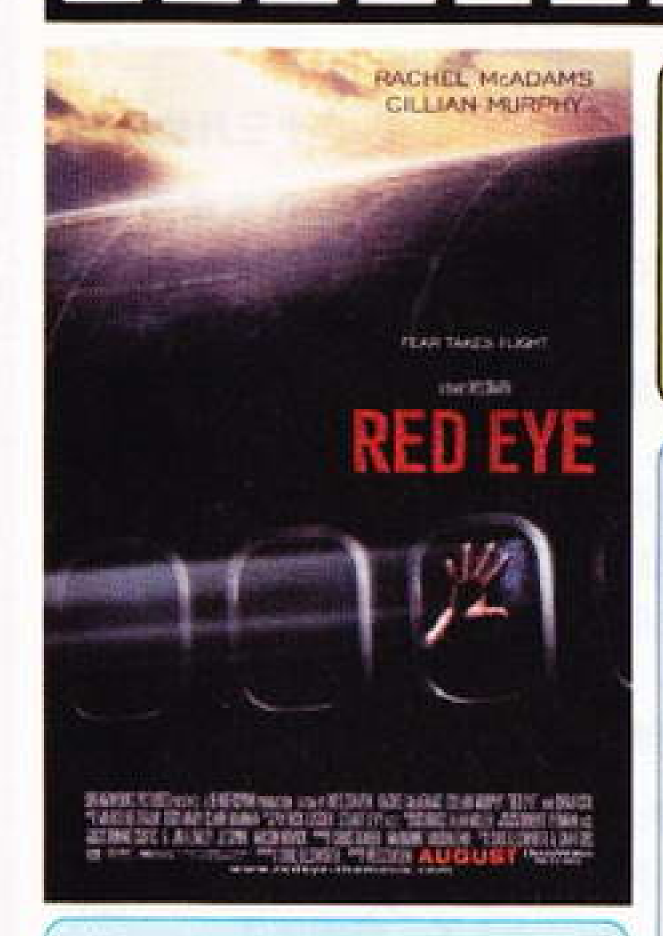


讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=7），掌机玩家自己的论坛。

文 LU PVN影音制作组/zzg1977 编 海文



红眼航班



有人说拿掌机看电影"不正经"，掌机应该是拿来打游戏的。但其实只要是能给玩家带来欢乐，又何必介意是以何种形式？本辑给大家带来的是两部惊悚电影《红眼航班》和《地铁惊魂》，尤其适合在晚上没有人的时候，躲在被窝里享受，希望大家喜欢。如果对影片有什么不满或者有喜欢的电影都可以到"levelup论坛PVN掌上影音专区"发帖指出或点播。

片名：红眼航班 [Red Eye]
对应机种：PSP/NDS
影片格式：PMP-AVC/DPG
影片大小：471MB/312MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=38



"红眼航班"，简而言之就是"晚上飞行的飞机"的同义词。由于美国东西两岸有3个小时时差，对于崇尚工作第一的美国人来说，完全不影响工作效率的红眼航班就成为了商务人士上上之选。由于乘客下飞机时大多睡眼惺忪，"红眼航班"因此得名。这一次，《红眼航班》使尽了招数：暗夜、飞行、刺杀、威胁、高智商杀手和柔弱女孩的强弱对决，让天生拥有主流之外的诱惑力、冷漠气质和游离眼神的西利安·墨菲对抗拥有水汪汪的大眼睛和完美身材、甜美娇弱、最近因为《婚礼傲客》人气再度攀升的瑞切尔·麦克亚当斯，回头率绝对不低。用男主角西利安·墨菲在接受采访的时候，赞不绝口的一句话："导演比任何人都更会制造恐怖悬念，比任何导演都善于表达恐怖语言！"

地铁惊魂

伴着丝丝寒意的伦敦午夜，凯特乘坐地铁回家而不慎在等待地铁时进入梦乡，当她一觉清醒时却发现车站早已空无一人。这时一班无人列车徐徐驶来，尽管一切都是如此诡异，但她还是没有选择地乘上了这班列车。可这还不是最糟糕的情况，列车行驶到中途却因事故而停驶，全车陷入了一片漆黑寂静之中，但这才是故事的开始……

作为本片的导演兼编剧，克里斯托佛·史密斯，在他编织的场景情节之精巧使人们在观看过程充满了惊悚电影的"惊喜"。《地铁惊魂》中重要角色其实仅有凯特、盖伊、吉米、曼蒂、乔治、克雷格五个人和一个怪物而已。在空旷却相对封闭的地铁和下水道度过的这个夜晚，每个人都有自己明确的目标，这些目标纠缠在一起冲突或协作就构成了叫做"命运"的东西。而命运偶尔也会小小地幽默一下，虽然恶意的幽默居多。





片名：地铁惊魂
[Creep]
对应机种：PSP/NDS
影片格式：PMP-AVC/DPG
影片大小：425MB/294MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=39

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

当游戏中发生“不幸”时

游戏和我们很近，近到投入其中不能自拔；游戏有时又离我们很远，当频繁死机、记录丢失或被覆盖时，我们即使想投入也总被打乱。这些事情想必不少朋友也都碰到过，今天大家就游戏丢记录、死机时的现象以及当时的心情来聊一下吧，随便聊，只要和这个话题相关就行。

丢记录分天灾和人祸。首先说说天灾，以前用GBA玩D卡的时候，无意间记录就丢失了，也许是对我玩D的惩罚；接下来是人祸，许多朋友在给PSP格棒的时候忘了备份记录，最后哭着说几百甚至上千个小时的《怪物猎人》记录没了。

樱花枫少

熬夜玩《口袋妖怪》捉百变怪，N多性格的百变怪都捉到了，然后想闭着眼睛小小地休息一下，没想到一觉睡去，醒来时发现机器没电了，我还没记录呢，哭……

ATHIE

我经历过连续通宵奋斗14小时以后发生不幸，接着我平静地拿出盘装进盒子，然后深呼吸，再把盘摔了睡觉，起床以后把地上的东西收拾好，然后重新开始奋斗14小时，但是的感觉还是4个字——痛不欲生。有时候我会直接放弃游戏，具体情况看游戏而定

hongdoudav

死机的时候特别想摔机……

seeddees

《恶魔城DS》的死机让我OTZ……其他的如《黄金太阳》，记录丢失就想去买豆腐撞了。

林原めぐみ

其实只有两种选择：放弃或者继续……个别偏激除外。(囧丁乙)

独学上等

我会把那盘卡放在屋外，让它不能在机子里睡觉，做为惩罚。

gongxiaoso

发生不幸重来，又发生再重来，还发生还是继续重来……当时玩《我的暑假》就玩了3遍，次次都是在玩到第29天的时候没档了……（哭笑不得啊。）

水の飞宇

我有个朋友可是因为《怪物猎人》的档没了把小P都卖了哦。

水の飞宇

这绝对是让人ORZ的事……有些游戏能够重新来过，但有些玩了几周目的GAME想重来，也没那个动力了……不过，这也不是你说不发生就不会出现的事，所能做的就只有面对，毕竟游戏只是人生的一部分。

无我の境地

突然之间，天昏地暗。

怀恋往昔

当年玩《机战J》，用了将近一个月才将主角隐藏机打出来（没时间玩），第二天想仔细品位的时候，猛然发现记录电池华丽地没电了……一气之下，模拟器，下存档，一样玩，虽然心里仍旧不舒服……

o0为梦痴狂0o

我会把掌机往床上摔，又不会摔坏机子，又发泄了……

星空下的英雄

当初玩《欢迎来到动物之森》时，好不容易用了一天的时间弄到了10万，结果——画面不动，音乐BBB地响，死机了！好一个死机啊！再开机一看，钱没了，又被那该死的老鼠骂。就这样，《欢迎来到动物之森》被我华丽地掉下水了。

十三月的贝多芬

遇到死机或丢记录，这心情就不用说了，是相当的郁闷呐！不过最惨的还比不过连机带卡一起丢，三天后另外四张卡再次丢失，那个心情郁闷到极点！

IVANJHOSUA

我一般都用Z的，记录丢了倒是没有过，只是某次玩《VP》，记录时把上次打得很好的记录覆盖了，郁闷死了。

lzjfinal

第一次玩GB上的《塞尔达传说 梦见岛》的时候买的是中文版，把最终BOSS干掉后死机，导致我以后开始彻底BS中文游戏；第一次玩GB上的《圣剑传说》，玩到城堡的时候由于没有万能钥匙而被卡死，那时候我都LV75了，导致以后玩《圣剑传说》的时候第1次购物肯定狂买钥匙；在参加超级达人栏目中完成《俄罗斯方块DS》LV999的时候，在LV946时候死机，差点没砸机器！一个想买PSP的同事研究PSP的时候，一个FORMAT……还好记录还在。

bobxu

本辑热点话题

PS模拟器

索尼官方下载PS游戏的服务终于开通了（详见本辑介绍），而非官方的PSP用PS模拟器发展至今，也有了一定的进步，本辑的热点大家谈，就请大家就官方和非官方的PS模拟器来展开讨论。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在12月6日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第52辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP

洛阳市　孙金龙

二等奖1名：NDS Lite

北京市　刘宇

三等奖50名：高乐高营养饮品

重庆市	安子洋	北京市	马特		
无锡市	曹晶	绍兴市	毛成杰		
长春市	付旭	大石桥市	毛兴亮		
通化市	高凯	哈尔滨市	逄洪凯		
蚌埠市	耿常博	上海市	邱奇峰	大连市	杨帆
上海市	韩姗媛	北京市	时德轶	广州市	杨静波
长沙市	何斌	青岛市	田帅	武汉市	姚铭渊
南充市	侯晋	江阴市	田亚运	武汉市	曾青
阳江市	黄东明	兴化市	王继	武汉市	詹杰
启东市	黄双雷	柳州市	王雷	深圳市	张传宇
南通市	康劲松	北京市	王冕	上海市	张家超
化州市	劳业凡	南通市	王勇	无锡市	张士锋
东莞市	黎文锋	开封市	王铮	台山市	赵然然
龙海市	李延晖	合肥市	夏凯	海宁市	郑超
江门市	梁栋铭	南宁市	徐辉鹰	北京市	郑大鹏
西安市	廖毅	重庆市	许恒	秦顺县	钟健
吴川市	凌欢欢	海门市	许夏实	北京市	钟振盛
中山市	刘结明	十堰市	薛晗	上海市	朱伟刚

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。





姓名：杨瑷冰　昵称：苦瓜脸
性别：女　年龄：16

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《超级马里奥》、《牧场物语》、《马里奥赛车》
地址：辽宁省沈阳市沈河区第48中学
邮编：110014
想说的话：欢迎加入“快乐掌机”这个群，但群号我忘了。最后我不是苦瓜脸，我是快乐脸！

姓名：魏炜　昵称：白小七
性别：女　年龄：22

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《火焰之纹章》
地址：西安建筑科技大学276信箱
邮编：710055
Email：qiaqi2006@126.com
电话：029－82207064　QQ：110280376
想说的话：男朋友也是一个游戏迷，他有一台PSP，我总是抢他的玩。我的心愿是有一台PSP，再也不被他欺负，可以自由自在地玩。祝《掌机王SP》越办越火，祝愿大家都能痛痛快快玩自己想玩的游戏。

姓名：胡俊　昵称：小白
性别：男　年龄：20

拥有掌机：GB、NDS
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《热血物语》、《机战》等
地址：湖北省武汉市江汉区江汉北路武汉市第一商业学校05级营销（1）班
邮编：430022　电话：13407157625
想说的话：永远支持《掌机王SP》，祝各位小编工作顺利。希望能认识玩《魔兽争霸》的朋友，一起切磋切磋。

姓名：吴林琛　昵称：L－Chen
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA、GBA SP、iDS
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋妖怪》、《恶魔城 苍月》、《牧场物语》、《瓦里奥》
地址：武汉市武昌区徐东大街339号原光学仪器厂宿舍2栋4门1楼2号吴正光转吴林琛
邮编：430077　电话：027－86786003
QQ：467722437
想说的话：我是忠实的冷饭！

姓名：任文斌　昵称：snakehands
性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版》、《NBA live06》
地址：江苏省昆山市陆家中学高三（3）班
邮编：215331　QQ：290817868
想说的话：中奖吧！我就能再拥有一台PSP或NDSL了。

姓名：李嘉鑫
性别：男　年龄：15

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《天地之门》
地址：湖南省长沙市长郡中学高一0610班
邮编：410007　QQ：187007586
想说的话：永远支持《掌机王SP》，送我台NDS吧！

姓名：万朗　昵称：周影
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《最终幻想》、《逆转裁判》、《口袋妖怪》、《重装机兵》、《牧场物语》
地址：江西省南昌市胜利路114号
邮编：330009　电话：6772903
想说的话：时间可以改变一切，NDS尽在咫尺。

姓名：陈瑞峰　昵称：Sam
性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《RR2》
地址：浙江省台州新河中学高二（18）班
邮编：317500
QQ：314717659
想说的话：《天地之门2》已通关，《皇X》热玩中，《MHP2》等待中。

“天下玩友聚会，热情联机连心”

——《掌机王SP》“天下聚会”栏目即将开张啦！



本着“为掌机玩家们创建更好的聚会大环境”这一良好祈愿，发挥《掌机王SP》全国一大掌机媒体的号召力，由米格主持的“天下聚会”栏目即将在下辑《掌机王SP》火爆登场啦！我们的栏目中将为读者们带来各地聚会的火速预告及详细报道，并将对各地聚会群体做出可靠评定，为组织者贴出玩友召示，在《掌机王SP》记载那欢乐的一幕，《掌机王SP》认证聚会还将会有礼品送出哦。如果你是一位喜欢聚会的玩家请关注我们的栏目，如果你是一位组织聚会的玩家请快与米格联系，“天下玩友聚会，热情联机连心”，联系邮箱mig@@ucg.com.cn，欢迎大家为我们的栏目提供信息。

游戏QQ群专栏

群名称：北京NDSBBS分舵
群号码：448877
群主：mengshi（一位兢兢业业的老师）

主要成员： 水妖王子（对待游戏如同生活一样认真）、土豪（喜欢疯狂收集NDS正版）、冬阳（当了爸爸的NDS玩家）、龙虎王（最近有严重罗莉控倾向）

群介绍： 本着真情真诚的一群北京NDS玩家建立的聚会、交流群，在建立之初依靠论坛人气迅速成长起来。群中各位群主及主要成员可都是GBA、NDS的核心玩家，伴随NDS近2年的成长历史日渐壮大，直到现在每天都依旧充满热情地讨论着新游戏、老游戏、攻关难点和研究心得。由mengshi老师坐阵，只要你喊一句“老师啊”，立刻迎来的就是热情的答疑

群活动： 群内聚会可是本群的一大亮点，在联机游戏最为热门的一段时间，曾经每月要举办一场热血沸腾的聚会大作战，在mengshi老师的组织和管理下，每次的聚会都举办得相当成功，不过本群管理一向非常严格，捣乱可要被关小黑屋的哦。



群表情： 老师啊~~~我有问题！

姓名：阮文俊　昵称：嘻嘻可爱
性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版》、《机战》、《牧场物语》、《GTA》
地址：浙江省温岭市新河镇锦山东路89号
邮编：317502　Email：a247894811@126.com
QQ：247894811
想说的话：若与我爱好相同的话，就加我QQ吧！

姓名：林军　昵称：生锈的指甲
性别：男　年龄：23

拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《恶魔城》、《火纹》、《机战》、《三国志》
地址：福建省福州市仓山区鳌岭路40号洋治新村2座204室
邮编：350008
Email：xjapan2006@163.com
电话：0591－83516061
QQ：414396198
levelup注册ID：生锈的指甲
想说的话：我想中奖，我要NDSL！

姓名：丁启睿　昵称：丁丁
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》
地址：广东省广州市荔湾区南岸路荔港南湾荟文一街9号E19幢304室
邮编：510160
电话：81275626
想说的话：欢迎来切磋一下《机战》，来信必回。

姓名：卢雷　昵称：MVP Lite
性别：男　年龄：18

拥有掌机：小神游SP、iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《迷失蔚蓝》、《马里奥赛车》
地址：辽宁省抚顺市新宾县第二高级中学二年八班
邮编：113200
QQ：496830905
想说的话：愿小编们做出更好的《掌机王SP》，我会永远支持你们的。希望中国的游戏业早日发展起来，祝iQue一路走好。

NDS·PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



关于《风雨传说》的两个问题：

1.矿石之碎片、矿石、晶石、药粉、泡沫状物和药品原液这几个材料对武器在增幅攻击力的效果方面是相同的，那么高级物品的在哪方面比低级的强呢？

2.关于兽人化，个人感觉有点鸡肋，仅能坚持几秒的时间。有没有办法让时间延长？在传授兽人化时，使斧头的角色好像讲了句什么暴走的，这个到底是什么东西？

广东 刘学冬

1.高级的物品通常在附加状态几率上要高于低级的物品，假设说毒属性最低级的药粉，附加在武器上攻击敌人命中后的中毒率为10%的话，那么毒属性药品原液的中毒率就会为20%，依此类推。

2.延长兽人化时间的最好方法就是增加MP的上限，可以通过练级或者吃增加MP上限的药草来达到这个目的。在传授兽人化技能时，弗雷斯特告诉凯乌斯长时间使用兽人化是会导致自身暴走的，不控制好自己的力量是不行的。

有几个问题想请教一下：

1.我想要《口袋妖怪十周年》那本书，但我们这个小地方没得买，我该怎么邮购呢？

2.NDSL 怎么和 GBA 联机？

丹阳 蒋屹东

1.关于邮购的方法我们在掌门人的邮购信息里都写得十分详细了。如果你有要买的书，就按照上面说的进行操作吧。不过要注意的是，上面没有列出的书就代表卖完了。

2.NDSL 不能和 GBA 联机。

本人遇到一些问题，希望各位编辑解答一下：

1.《银河战士 猎人》中，第五个星球的BOSS 怎么打？我老是打不死他。

2.在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中，有时候一进入游戏就会有伴随着文字的书信出现，请问这是什么？

云南 雷晓虎

1.你说的应该是 SLENCH这个BOSS吧。它球状形态时位置在天花板上，要用“熔岩枪”攻击其触角。他在地上进行8字型滚动时十分麻烦，但你站于房间四角便能100%安全。

2.如果你隔了一段时间再次开机的话，在进入游戏时便会出现提示，告诉你之前游戏时干了些什么。这个也就是伴随着文字的书信的内容。

1.请问《牧场物语 精灵驿站》有没有汉化版。

2.有没有 NDS 版《火焰之纹章》的消息。

四川 刘彬

1.现阶段还没有成熟的汉化版放出。

2.厂商还没有公布游戏的消息，耐心等待吧。

请问《怪医秦博士 火鸟篇》里对奇利柯医生的那场手术应该怎么完成？

zdkyyy

该手术的难点在于时间十分有限，而两手同时操作的“作弊”方法又不会被系统承认，必须理性地去解决。首先要保证自己每次都点击在水滴的正中，解决操作障碍后就是水滴的吸收顺序了。由于最大状态下的水滴即使不及时吸干，也并不会对HP有所影响。而真正浪费我们时间的是不断由小变大的水滴，并且这些水滴在初始形态下很快就能吸干，所以我们的顺序应该是优先解决它们，那些大水滴可以先放着不管，在没有新水滴产生的空隙间处理即可。

NDS 版的《新超级马里奥兄弟》如何去第七大关？

北京 金硕

去第七大关的方法很简单。吃下蓝蘑菇变身成迷你马里奥后，在此状态下干掉第五大关

的BOSS就可进入第七大关了。

我的Devhook 0.46版无法运行《过山车大亨》、《圣女贞德》的游戏镜像，可网上有人说通过打补丁就能运行，究竟应该怎么做啊？

辽宁 由志波

最近一些必须2.80系统才能运行的PSP游戏必须要使用到新版固件的一些文件才能运行，因此采用简单的修改ISO、修改固件标识文档的方法在Devhook、SE-B"下都是无法正常启动游戏的。经网友们研究发现，2.80固件更新了8个系统文件，如果想要运行这些游戏，就必须将这些更新的固件文件放置在Devhook固件存储文件夹来的对应目录下。这种替换、修改过程比较繁琐，所以这里建议去Levelup论坛下载Levelup制作的Devhook 2.81固件补丁版，直接安装就能一步到位啦。如果你的PSP是1.5版本，那么请在http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1564页面下载，至于2.71固件以及SE-B自制固件的PSP玩家则可以在1.5版下载网页的最下方找到其他版本的下载链接。选择适合自己系统固件的版本下载后直接解压在记忆棒上就可以使用了，该版本还整合有修改插件、激活WMA和Flash播放等各种功能，使用起来非常方便哦。

之前我玩PSP的《荣誉勋章 英雄》和《SD高达》的时候会发生拖慢现象，《SD高达》的CG播放每秒钟都会卡一下，而《荣誉勋章 英雄》开枪时就会拖慢，读盘时间也很长。我用的是1.5版本PSP，而且以前玩其他游戏也都没有出现过这种问题，究竟为什么会拖慢呢？

广东 刘浩腾

浩腾玩家不妨看看你的游戏镜像文件后缀，看看是不是CSO格式。从你所描述的现象看，很有可能是由于这两个游戏使用了CSO压缩镜像文件。这样在游戏运行前就需要一边进行解压一边运行游戏，因此可能会出现卡帧现象。这种情况最好的解决方法就是将CSO文件还原为ISO文件，使用UMDGen这款软件就能实现，或者在DevHook中将PSP主频设定在333MHz超频运行。另外，如果你的DevHook版本过老或是安装过一些特殊的插件也有可能导致运行速度拖慢的不良现象，可以通过升级最新版本DevHook的方法修正，下载地址在上一个问题中刚刚给出过。

遗留问题

请问GBA上的《铸剑物语2》的炎の封刃砦的关卡怎过？希望你们帮我解决这个问题。

CNQCN

在《续·我们的太阳》中，アデプト这个称号好如何获得？

YYXP

46辑遗留问题解答

请问在使用dpg转换工具时应怎样设置参数才能更清晰和流畅地在NDSL上看电影呢？我试过自己转换，但效果很差，图象很模糊。

136XXXXX943

本人一直使用BatchDPG v1.0来转换片源。设置如下：FPS:15帧，Bitrate:320，Profile:HIGH（MED也可以）这样转出来的片子就会流畅又清晰。千万不要用MOONSHELL自带软件去转320的片子，否则会有严重的语音不同步！

上海 修罗鬼将

53辑《恶魔城 迷宫画廊》攻略地图勘误

因为制作时的疏忽，53辑攻略中的全地图（P49、P50）有一些小错误，在这里进行勘误，给大家带来的不便还请大家谅解。

1.恶魔城（30，44）向左应该是通的。

2.魔之13番街（35，01）向上应该是通的。

3.热砂墓所（18，10）向左应该是通的；（22，14）向上应该是通的。

4.消失都市（13，21）向下应该是通的。

5.愚者之国（02，12）向右应该是通的。

6.烧坠乐园（06，17）向左的通路应该在（06，16）。

Sammy

小编寄语

■玩《圣女贞德》看到贞德割断头发的那一幕时，不知不觉竟又回想起了多年前玩《最终幻想IX》时的情景。当年看到达伽公主在吉坦面前剪断长发，并说出“请记住昨天的我吧”时，可着实被感动到了。有的时候，我们不得不去改变自己，而事实上，我们每个人都需要与过去的自己说再见的勇气。

■通过PS3下载PS游戏到PSP中的服务终于开通了，目前最想玩的当然是《妖精战士》，相信不久的将来神作级别的《妖精战士II》也是会提供下载的，不过我的记忆棒只有区区32M啊……

雷俘

◆《越狱》果然是神片，看每一集都像是在看电影大片，一口气看完了第一季，第二季也很快就到13集了，于是我也加入了等待明年1月29日的14集的大军中。

◆前两天在某台看到普通话版的《疯狂的石头》，那么富有地方特色的重庆话全都变成了字正腔圆的普通话，感觉还真是别扭，唉！风味大减。镜头转到国际大盗麦克出场了，我一下子来了兴致，要听听普通话怎么说出“我顶你个肺”，结果听到那句经典台词变成了——“我去你大爷的”，顿时绝倒。

LIKY



◎早上穿了件单衣来上班，结果短短5分钟的路程就差点把米格冻成了人棍。看来是该买件夹克了。

◎终于看了《加勒比海盗2》，和朋友笑得前仰后合总算坚持看完，可结束时看到前作BOSS登场不禁汗了一下——怎么现在的电影都开始改连续剧啦！

◎距2007年还有一个月，一个月后我国的“嫦娥”登月工程即将正式开工。经过数年的准备，国人登月将不再是梦想，2012年将实现落地，米格在这里也对我国伟大的航天人赞一个！



▲中国空间设计院牵头研制的月球车在进行沙漠实验。

米格

◆最近一段时间气温骤降，由于所处城市一年大部分时间内都很热的缘故，所以这突然一冷让自己很不适应。晚上能明显感觉到那股寒气，让饼干心中产生了一股莫名的想家的感觉。

◆截稿前在单位过了自己的第二个本命年生日，虽然过程很简单，就是吃吃蛋糕，但是有一大帮知名编辑陪我一起度过，还是挺有意义的嘛，哈哈。不知道下个本命年，饼干我又能达到哪个高度了呢？

◆走可爱路线的小Wii确实很可爱的，造型可爱，游戏可爱，女孩子玩玩确实挺不错的。不过总感觉那些游戏不适合自己。还是蹭玩下单位的X360吧，毕竟上面硬派的游戏多嘛。

歌饼干

◆《我们的太阳DS》素质不错，虽然流程变短了。但游戏中的各种称号还是很有挑战性的。而完成称号后用通关密码依旧可以上官网获取壁纸。本人在通关后立刻输入密码，却发现一张壁纸也获得不了……二周目再努力吧。

铭风

◆Wii的游戏性不错，其新颖的操作方式也让主机更像一个玩具。话说看别人玩Wii是件很有意思的事，因为全情投入后通常会手舞足蹈。不过你观看的对象玩的是棒球等要挥动手柄的游戏，建议各位还是远离一点。我们做编辑的被打到勉强可以算工伤，你们的医药费可就没人报销了。

◆手机在买了新的之后失而复得，庆幸之余不免有些怨自己的新手机买得太早。12月，我将毫无悬念地继续做月光族，而且是过紧日子的月光族。

◆Wii版《口袋妖怪》即将发售，希望能随时存档，也希望将引擎重新做下，像《XD》实在有点没诚意。平心而论，家用机版《口袋妖怪》也就玩个新鲜。玩了一圈后发现，还是掌机版《口袋妖怪》的战斗画面和系统更亲切。

马修

◆感觉做《口袋妖怪十年特辑》后的疲劳状态一直没有恢复过来，什么也不说了，做完这辑一定要把该放的事情放下，好好睡两天觉，然后让生活重新开始。

★作为一名RPG饭，竟然在2006年年底才通了个人的第一款《FF》，是不是很不可原谅？好吧，其实那个人就是我……在此要感谢和蔼可亲的“究级人肉攻略本”女装姐姐给予我的帮助。(orz)

胧月

★享受了工作以来的第一次年假，黑暗的是，整整七天都在断网的状态下渡过，不可容忍。(一_一#) 我说电信呐，如果你的售后服务态度能够像当初招揽生意一样热情该多好啊。

★如果玩家的猎奇心理非要以前所未有的蹩脚操作来满足，那甚至还比不上刘姥姥进大观园。

◆婚姻

“婚姻就像两只刺猬在一起过冬——挨得近了，会扎到对方，疼；离得远了，又太孤单，冷。只有各自削掉一半的刺再抱到一起，才能安安稳稳地度过一天又一天。只是，双方都得忍着点疼……”昨天，听母亲这样说起，心中隐隐有些什么东西裂开，继而无声无息地碎掉。鼻子酸了，但眼泪终还是掉不下来——

紫枫

从来不觉得世界上有“真理”一般的存在，但母亲的这句话却让我实在无法反驳，生活终于还是会陷落到这一步的，并非我想。

可惜的，这个世间没有“如果”这个该死的东西……

◆手绘本类的书籍一向是我的最爱。数日前，在地铁站等车时忽然发现一套由高木直子手绘的绘本，随即入手。打开书，作者简简单单的几笔便完全描绘出她的生活、信仰和理念，轻松的画面里也透着她对人生的感悟，让人不得不佩服。书中所描绘的作者“为了梦想一个人出门闯荡”，与自己现在的境况十分相似啊。

◆终于买了向往已久的笔记本电脑，是粉红色的，十分可爱哦！不过接下来的还贷生活可就艰辛了……一想到接下来的两个月都要与方便面为伴，不免有些悔恨自己的冲动，冲动果然是魔鬼！

◆“人生开心也是过，不开心也是过，为何不开开心心地度过每一天呢？”这句话对游戏也是一样的，神作也是玩，渣作也要玩，所以还是快快乐乐地玩每一个游戏吧！

流璃



又是关于一篇《口袋妖怪》的文章，作者回顾了自己在《口袋妖怪》陪伴下走过多年的游戏生活，游戏不是人生的全部，但是在游戏陪伴下一路走来的你我，会有更多难忘的记忆。

和《口袋妖怪》一起走过的日子

文 雨中行工作室 雨中行

听说《口袋妖怪 钻石·珍珠》已经卖了三百多万套了，这不奇怪，如果《口袋妖怪》只卖了二十万套，那么这条消息一定会成为当日全球游戏媒体的头条。从1996年底掀起的那场"口袋风暴"之后，就没有人会怀疑《口袋妖怪》的成功，这场风暴直到今天也没有停下来的意思。也许已经不能再用游戏的眼光来看待《口袋妖怪》，因为它早已涉及了游戏、动画、玩具、服饰等等人们生活中的各个领域，它已是一个社会现象，它已是众所周知的事物——不过也有例外，比如笔者公司前台的点餐MM就只知道马里奥而不知皮卡丘……



初相识

《口袋妖怪》从1996年发售至今，也有10个年头，而笔者最早认识《口袋妖怪》是动画而不游戏。当然，第一眼看到《口袋妖怪》的情形早已忘却，不过模糊的印象还是有的，皮卡丘那让人看了就想捏一把的可爱表情就不说了，武藏小次郎的经典出场及"好讨厌的感觉"也记忆犹新，就说气氛——对，气氛，看《口袋妖怪》的气氛。你一定很好奇，看电视嘛，能有什么气氛，又不是看电影，难道我上日本去看剧场版去了？这怎么可能！我是很想上日本去看剧场版，但是当时穷得只能站在路边和一群小屁孩挤在一起看《宠物小精灵》（《口袋妖怪》的动画名称）的我，能有上日本的能力么？别说日本，就连上机场的路费恐怕都没有。

当时的场面是这样的，晚上五、六点左右，孩子们都放学了，吃完晚饭出来溜达，他们都有各自的目的，有的是去A家一起做作业，有的是去找B到大街上一起玩耍，也有的，是聚在副食品店门看动画——也许你会觉得这种事不可思议，但是在我读书的乡镇上，这样的人群并不少见。只要在傍晚的大街上，不说随处可见，只要是店门口有块相对宽敞的小地，也一定会看到这样的人群。他们中间不乏许多放着家里的电视不看，特地跑出来站在大街上和小伙伴一起看的人。没

有什么特别的原因，也许就只是图个热闹吧。我所就读的中学门口就有这么一群孩子，我也被他们的气氛所感染，经常和他们挤在一起看《宠物小精灵》。人多热闹是没错，但是和一群小孩挤在一起看动画难免会有些郁闷的事发生，特别是在动画最激动人心的时刻，会有一些未卜先知——其实就是看过的人说出什么什么结果来，让我高涨的情绪一落千丈，真想揍他们一顿。虽说我这面心里忿忿不已，但他们却一直乐此不疲。有趣的是，副食品店的老板娘对这群看客并不欢迎——当然，如果是我，我也不欢迎，店门口挤着一群人，这生意还怎么做嘛。偶尔会驱赶，但却又不彻底，过两三分钟人群又会再次聚集起来，而老板娘并不会马上再次进行二次驱赶，会过个数十分钟再驱赶，或者就是再不驱赶，感觉就像是农家驱赶隔壁家偷食的鸡一般。也许老板娘对这样的事早已绝望。不过很奇怪的是，既然老板娘不喜欢门口聚得一群人，那么为什么又要在公众场所播放吸引这群孩子的《宠物小精灵》呢？其实，在这么多的人中挤进去看《宠物小精灵》也是件很辛苦的事，但是我自有高招，而且每次还能在最前面坐着椅子悠然自得地看，相当于现在的VIP了。方法很简单，就是花五角钱买瓶汽水，这样就是消费者，就是上帝，就有权享受VIP。不过我并没有每集都看，也不像孩子们那么执着，毕竟我不是孩子，也有沉重的学习负担压在肩上。累了，倦了，就去看看，心情就会好起来。若干年后的今天，工作的压力代替学习的负担，一样会累，一样会倦，有时我也会打开《宠物小精灵》来看看，借以缓解沉重的压力。每当看到这些熟悉的故事，一样会笑，但是却已无法达到当年的放肆，身边少了那些叽叽喳喳的小孩们，也少了一份童真的乐趣。往事已经远去，在这城市的腹地，已找不到那些聚在店门口的人群，有的只是赤膊着上身大声划拳喝酒的醉汉。

GB时代的口袋情节

我曾经一度错误地认为《口袋妖怪》游戏是由动画改编的，当然，这是一个很重要的先入为主的思想，毕竟我是先看动画再玩游戏的。后来，经过我对《口袋妖怪》的不断了解，终于拨乱反正，还游戏一个“正名”。虽说我一直都很喜欢这部动画，但是在接触游戏之前对这款游戏却都没有什么兴趣，也许是很大程度上这款游戏无法单卡完美通关所造成的。但是，在我接触游戏之前，仅凭有限的外部媒体介绍，根本没有领会《口袋妖怪》的博大精深，只是把其当成单纯的RPG来看待。事实上，在我购入《红》之后的很长一段时间里，也是这样做的——仅是通关了事。第一次见到游戏时的初始印象并不怎么好，而且第一次接触的时间也不长，满屏的日文搞得我头大，在我还没有深入了解游戏的系统时便将其判了死刑——至于后来起死回生，让我成为《口袋妖怪》FAN，权当是我用了复活药吧……

第二次看到《口袋妖怪》是看同学玩，同学拿着薄机，躺在床上玩《口袋妖怪》，凭现在的印象来看，应该是《红》或者《绿》，当然也有可能是《黄》……因为那块从上跳到下的草地在我脑海里的记忆颇深，似乎是《红》里的饲养场前的那块草地。当然，这次看也没什么意思，就看着他从上跳到下，来回地跳，我看得郁闷，于是不解地问他，他只说抓宠——对一个不了解《口袋妖怪》的人来说，这样重复地抓宠自然很无聊，而且加上GB巴掌大的屏幕，能看出个乐趣来那才叫怪……

第三次就是自己买卡了，买的是《口袋妖怪红》，不过说来惭愧，因为买并不是非常强烈地要求自己就算下刀子也要去买，而是被迫无奈，在实在没有游戏玩的情况下被迫买了下来。这样要怎么说呢，首先感谢当时并不发达的物流条件，试想如果当时物流水平和现在一样，商店的进货速度能和国内各大城市同步，那么，我很有可能就会错过这么一款好游戏。不过，话说回来，就算我当时错过了，若干年后，在国内资讯交流不断加强的情况下，我也一定会重视这款游戏的。毕竟，是金子总是会发光的。其实买这张游戏，我换了三家店，差点就想放弃了。头两家店

都狮子大开口，要价百元以上，这就是国内商场的一个现状——市场混乱，漫天要价。最后，我又龟缩到最常去的游戏店，用我的第一盘卡《勇者斗恶龙 怪兽篇》贴10元钱换来了《红》。本来老板是要怂恿我买《金》的，可惜30元的贴换费用打消了我的念头，现在看来，真是找抽，因为不到一个月，我又乖乖地花30元把《金》换了回去。

不得不说的是，《红》是一款很优秀的游戏，不论是把它当成《口袋妖怪》来玩，还是当成普通RPG来玩，都很棒，可以这样说，《红》在这两点间的把握是最好的。《红》是被我当成普通RPG来玩的，而且玩得不亦乐乎，从此奠定了我每作必玩的信念……一代巨作险些被我埋没，还好我及时发现了它的闪光点，并慢慢地开始熟悉它的精髓——在玩《金》的时候就开始以抓宠为重点了，而且以抓宠作为玩《口袋妖怪》的重点一直延续到现在……那个啥，我知道《口袋妖怪》更深入的地方在对战，研究不同妖怪的战术组合，并以此达到最强阵容。现在不论是杂志还是网络甚至官方，最为重视的也是对战，捕捉只是为对战而服务，成为最强的口袋妖怪训练师才是目标！但是，山内溥所提出的《口袋妖怪》四大要素“收集、育成、通信、追加”中，“收集”可是在第一位的哦，可见它的重要性……好吧，我承认我是在强词夺理。其实《口袋妖怪》的四大要素，无论哪一个都可以玩得很开心，我现在最喜欢的是“收集”，游戏嘛，开心就好。玩了这么多年的《口袋妖怪》，如果你问我六围、特性、种族值之类的，我一定会一头雾水，不但不能给你满意的答案，而且还极有可能把你也弄出一头雾水，但是如果问我哪只妖怪要怎么获得，兴许我还能和你探讨探讨。不过我还是很怀念当初那个把它当普通RPG来玩的日子，而且在第一次看到动画中的妖怪在自己的控制下战斗成长，真的很惬意。不过，由于受到“动画改编”这个错误思想的影响，在一开始发现游戏并没像动画那样进展，并且所携带的妖怪并不是皮卡丘，让我颇有微言。不过后来抓到皮卡丘，着实是很兴奋，但实际使用后就会发现华而不实了，为什么在动画中如此勇猛的皮卡丘在游戏中就变得如此不堪一击？这是一件一直以来让我很纳闷的事。

在游戏中，我最高兴的事就是能碰到动画中的妖怪们，它们会让我感到很亲切，特别是巴大蝴、小拳石、海星星这些主角们所使用的妖怪，甚至有时碰到阿柏蛇我也很会高兴——当然，碰到没见过的我也会很高兴，第一次玩看到啥都新鲜。在很长一段时间里，我都一直在尝试寻找喵喵的身影，这只在动画中经常流露出小聪明的反派角色无时不吸引着我，于是我很想在游戏中也拥有一只，不过每次寻找都是无功而返，让我十分失望。后来才知道，敢情喵喵是《绿》里所特有的。说到动画中的角色，武藏和小次郎也没登场，让我也备感失望。虽说在《黄》里面有他们的身影出现，但充其量只是个跑龙套的NPC，和动画中的戏份根本无法比。当我对游戏有个充分的了解之后，我才明白，游戏是游戏，动画是动画，这根本就是两个世界。

《口袋妖怪》的衍生作品我也玩过一些，也碰到过一些让我郁闷的事，由于《口袋妖怪》的大红大紫，国内的不法商家，只要是碰到和《口袋妖怪》类似的游戏就冠上《口袋妖怪》的大名，用以欺骗不谙行情的玩家。这种手法，在早前的《魂斗罗》身上就做过，当我们看到满天飞的《空中魂斗罗》、《水下魂斗罗》的时候，单纯的我们哪里会知道这些只是个冒名的李鬼而已。今天轮到《口袋妖怪》，而我也一样地单纯，一样地上当。我所碰到的是《携带电兽》，虽然也是正经厂商的正经作品，但它却被冠名以《口袋妖怪 翡翠》，在信息不够发达的年代，我也没多想，凭着对《口袋妖怪》的热爱，买了回去。游戏的系统和《口袋妖怪》有些偏离，但核心还是一样的，就是“收集、育成、交换、对战”，只不过是把精灵球换成了“便携电话”，妖怪换成了“电兽”，然后故事剧情改了下，就是一款新的游戏出炉了。记得当时，一些业内人士还称此游戏的风头直逼《口袋妖怪》，甚至威胁其霸主地位，现在呢？只能说那些“业内人士”太低估《口袋妖怪》了。正因为知名度名气远不如《口袋妖怪》，才被商家给游戏易名，其实游戏做得如此相似也难怪他们分辨不出来，因为我也没分辨出来，自己玩就算了，然后还拿到学校和同学炫耀，其实也就只和一个人炫耀，就是和我一起在校外住的（男的，不是女的。－ －），他的信息比我还落后，我都被忽悠了，更何况他，而且他的理念更夸张，



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

只要能玩就成，管你什么游戏。不过，《携带电兽》的画面还是相当华丽的，这点确实超过了《口袋妖怪》。戏剧性的是，若干年后的GBA时代，我到游戏店去询问《口袋妖怪》时，老板却拿出《携带电兽2》向我推销，封面上写着是《口袋妖怪 翡翠2》。有了上次经验的我，马上义正词严地说这不是《口袋妖怪》，老板还疑惑地问："不是吧？"其实那时距离《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的发售还有一个月的时间。



GBA时代

我的GBA时代是伴随着大学的开始而开始的。来到学校报道后，要买台GBA的想法就从没断过，甚至在部队军训时，夜深人静难以入眠，我就想，如果这时有台GBA，那该多好——主要是看到有人在用手机玩游戏，我被刺激了。其实要买GBA的念头在上大学之前就已经根深蒂固了，来学校报道时还特意把《口袋妖怪 金》也随身带来，一方面是为了就是防止买了GBA没钱买游戏，还可以重温《金》；另一方面是为了GBA版的《口袋妖怪》准备的，因为在《红宝石·蓝宝石》发售之前，我都是一直坚信《金》是可以与《红宝石·蓝宝石》联机的，我还等着把《金》中的妖怪传到《红宝石·蓝宝石》里——谁知任天堂根本就没做这个设定，让我失望了好一阵子。在我充分的观察了福州的游戏店分布，及运用了一些不正当手段之后，终于如愿以偿地购入了心仪的GBA。有了GBA之后，剩下就是等待《口袋妖怪》的发售了。2002年11月21日，《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》发售，在众多口袋FANS欢呼的同时，我也在最短时间内购入了《红宝石》。

买卡的过程同样比较曲折，本来我是打算购买《蓝宝石》的，因为我比较喜欢蔚蓝色的大海，而《蓝宝石》的海皇牙正是大海的守护神。谁知游戏店老板进的那批游戏似乎记录都有问题，我买的时候却偏偏又没有试能不能记录，测试到可以正常游戏就把卡带拿回去了。回到宿舍玩得是挺开心的，妖怪也抓了不少，晚上睡觉前记录完打算第二天继续奋斗，结果我就再也见不到这个记录了。这时我才发现，游戏记录不能！

第二天下午放了学，我直杀到游戏店要求换卡。这回我学乖了，拿了张《蓝宝石》，确认记录没有问题后我才拿回宿舍去。比较郁闷的是，在老板机子上测试记录没有问题的《蓝宝石》在我机子上却再次出现记录不能的情况，在我第二天开机看到昨天晚上辛苦的旅途再次变成过眼云烟时，心情就如同霜打的茄子一般。第二次去换卡的时候，我学得更乖了，把GBA也一起带去，我再不相信老板的机子，只有自己的才是可靠的。果然，老板的《蓝宝石》全部都有问题，我将店里的《蓝宝石》全部都测试了一遍，没有一张卡带能在我机子上记录，最夸张的一张是一记录就死机。老板看到这种现象也很惊讶，最后只好对我说："要不，你换《红宝石》玩吧？"反正差不多。事至如此，我也只能这样，总不能叫老板把钱退给我我去别家店买，要想把老板收进去的钱退回来，是件很困难的事。

所幸的是，《红宝石》的记录没有问题，我也就顺水推舟，换了张《红宝石》回去。但掉记录噩梦并没结束，这回不是卡带的原因，而是宿友。宿友一向都有用我GBA玩游戏的习惯，而我也没反对，并且GBA也是放在床头，他们伸个手就能拿到。在刚买GBA的时候，我对他们说过，玩游戏可以，但千万别把我记录删了。他们就一直很小心，相安无事。可问题出在，之前的游戏《恶魔城》、《光明之魂》都是有多个记录空格的，他们往往都是自己新建个记录从头开始玩，我们互不干扰，记录空格不够，就等一人通关了删掉那个记录再开始玩；而这回的《口袋妖怪》只有一个记录空格，他们不知道，我也忘了这事。他们就遵循以前的方法，新开始游戏，然后记录，然后覆盖我的记录……第一次时，因为可能我和宿友所在记录的地点比较相近，我就没注意到，只是觉得好像有些不对，但还是没发现异常。第二次时就比较夸张了，因为我抓了三十来只妖怪，可我开机后发现只有四、五只，我愣在那里，以为又重演《蓝宝石》的事，但转念一想，不对，记录还在，那就不是记录问题，于是就开始拼命回忆是不是忘记记录了……第三次时看到宿友在玩，我就对他们说记录下我要玩了，他们就很听话地记录了拿给我，而我在这个过程中也没有察觉到不对的地方，只认为是件很正常的事。直到他们把机子递给我，我接了记录，才发现怎么记录又回到了从前……我大惊，然后大悟，最后大喊："你们怎么把我记录给覆盖了！"他们看我凶神恶煞的样子，颤抖地说，是你让我记录的嘛。此后，我再也不把《红宝石》拿给他们玩……在我的小心谨慎下，《红宝石》最后一次掉记录是在两年前，以电池寿终正寝而结束了我的《红宝石》之旅。《红宝石》中有202只妖怪，其中有两只是要通过任天堂的活动来获得，而剩下的200只，如果没有《蓝宝石》的联机，也是没有办法全部获得的。

怨念的是，每次玩《口袋妖怪》我都没有收集齐全部的妖怪，可我却偏偏喜欢收集。于是，我竭尽全力地游说隔壁宿舍的朋友买张《蓝宝石》来和我联机，为此我甚至连联机线都买了，

最后，还是游说失败，他始终无法接受《口袋妖怪》这种对他来说幼稚的游戏，这根联机线最后沦为我们《塞尔达传说 四支剑》专用……《红宝石·蓝宝石》中的妖怪多为新面孔，让我在初期玩得时候有些不适应，很是怀念以前的妖怪，但直到把游戏玩透了，也没碰到多少旧的妖怪，我曾伤心地认为，任天堂放弃了这些妖怪呢，这种悲观一直持续到《绿宝石》的发售。

《绿宝石》是一款集大成之作，在《绿宝石》新增的内容中，我最喜欢的还是可以在橘子群岛上获得的那些以前的妖怪。《火红·叶绿》的移植也大大满足了我的怀旧欲。《红宝石·蓝宝石》、《绿宝石》、《火红·叶绿》，这5款游戏最终实现了GBA时代386妖怪的大集合，也给我的GBA版《口袋妖怪》划上了一个完美的句号。

衍生游戏情节

凭借着《口袋妖怪》的东风，任天堂在掌机上发售了数款的《口袋妖怪》相关游戏，从GB的《口袋妖怪卡片》到NDS的《口袋妖怪 突击队》，涉及了各种的游戏类型。而这里面，GBA的《口袋妖怪弹珠台》算是我比较喜欢的，游戏的品质没得说，而且我比较欣赏的是这一张卡带就可以抓齐全部的妖怪，连七夕许愿星吉拉奇都有，只是条件苛刻了些而已——不过我对弹珠的把握一直不是很好，特别是关键时刻，总是不能如愿地把弹珠弹到指定位置，而且还经常是那种擦边而过的失误，心里急得就想把机砸了。

玩《弹珠台》印象最深的一次是在火车上。坐火车时，玩游戏消磨时间，谁知身边的MM突然对我玩的游戏产生了兴趣，问我能不能借给她玩下，我就大方地借给了她玩，毕竟是PLMM嘛……她在玩的时候很自豪地对我说，这个是皮卡丘吧，我认识耶！我心里那个汗啊，但也只有违心地夸奖她，说她真聪明。最让我受不了的是，游戏过程中，她在抓住妖怪或者是得到什么奖励的时候，都会很兴奋地拉着我的衣服问我是怎么回事。我在担心衣服是否会被扯坏的同时，也要担心自己的爱机是否有损伤，而且还要回答她幼稚的问题。其实我很不明白的是，为什么那些在我眼里不值一提的奖励，她会如此的开心，也许这就是男女乐趣认识上的不同吧？这件事所带给我的教训是，在火车上，身边有PLMM时，千万别玩游戏，就算十分无聊不得不玩游戏时，也不能玩可爱风格的休闲游戏，优先考虑《火焰之纹章》、《黄金太阳》之类的。



后来的GBA版《口袋妖怪救助队》我也玩过一阵子，不过没有深入，只是很简单地玩了下，甚至连通关都没有，这就不多说了。NDS版的一些《口袋妖怪》相关游戏，《冲刺》、《突击队》、《救助队》，以NDS的机能来说，都不是很理想，还有很大的提升空间，特别是《救助队》，也许是为了照顾GBA版，导致画面、内容与GBA版几乎无二。不过还是很期待NDS上的其他《口袋妖怪》相关游戏，比如《弹珠台》。

《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售也有一段时间了，这回的收集更加满足了我的收集欲，对我而言，最大的进步在于可以Wi-Fi，这样就不用再担心没有同好在身边而无法收集齐全部的妖怪了。《钻石·珍珠》可以获得493只妖怪，并且一些捕捉方法回归《金·银》，而且还可以与GBA版联动，当然，任天堂的活动也依然健在……这一切都让我变得更加的热血沸腾。经过两年的等待，这次的《口袋妖怪》给了我一个满意的答卷。在我继续探索《钻石·珍珠》的同时，也在幻想这第四作的资料篇会是《翡翠》还是《玛瑙》，或者任天堂是否考虑把《金·银》也给移植了？

尾声

记得我在《掌机王》上发表过一篇《口袋妖怪》相关的文章，估计读者早已忘记这篇文章了。这篇文章虽然写得平平，但《掌机王》还是整理一番刊登出来，这给了我极大的鼓励，让我开了一个头，让我有勇气继续写下去。之后又陆续写了不少文章，《口袋妖怪》相关的也占了很大的比重，有专题也有随笔。写这篇文章时，我又顺便翻出了些当年的文章——那篇文章还是在网吧完成的，当时我先在宿舍把内容写好，然后带着手稿到网吧把它们敲打到文档中，当年那种一边看内容再一边摸键盘打字的情形现在历历在目。好多年过去了，现在回过头来看最早的文章，会有些不好意思，也许自己成长了吧？最后，还用我说过数词次的心里话来结束本文——对于《口袋妖怪》，我永远都不会放弃！

文 掌机王阳光学员 Nebel&马修 编 马修 美编 紫枫



君子爱财，取之有道

——游戏世界经营敛财方法十谈

话说2006年的年末，又一场主机大战已经爆发。从价格来看，无论是爆出天价的PS3，还是走着低端路线的Wii，对我等玩家的荷包都是一个不小的考验。再看看手中NDS里的马里奥正上窜下跳地拣着金币，可忽然一个失手掉下山崖前功尽弃。不由慨叹无论是在生活中还是游戏里，赚钱都不是件容易的事。仔细想想，每个游戏的玩法不同，赚钱的方法也不相同，每每想起在游戏中一不小心发了大财时爽快的感觉，还是很有成就感的，就随手整理成文以博众玩家一笑。不过本文只限游戏中的获利方法，若想利用游戏获得实际利益，请报名学习经济学课程或向《掌机王SP》投稿。(笑)

代表人物：马里奥　出处：《超级马里奥》系列

日常生活中发现宝藏

机会稍纵即逝，想要赚钱、赚大钱，不仅要懂得抓住机会，更要学会去观察生活，从平平常常的日常生活中寻找商机。而此中高手，无疑就是马里奥大叔了。大叔在游戏中摸爬滚打了几十年，无论是玩家还是马里奥本人，都对游戏中的那个奇妙的幻想世界司空见惯了。不过如果仔细想想，这位国籍被设定为意大利的大叔生活的蘑菇王国是够有意思的：食物是各种各样的蘑菇和花；交通工具是下水管道；王国的公主的日常休闲方式是被坏人捉走；虽然人们经常开展各种体育活动，但是却从来没有体育道德的概念——最奇怪的是这个王国中的人们(主要就是马里奥大叔和他的兄弟路易了)赚取金币的主要手段：顶砖块。

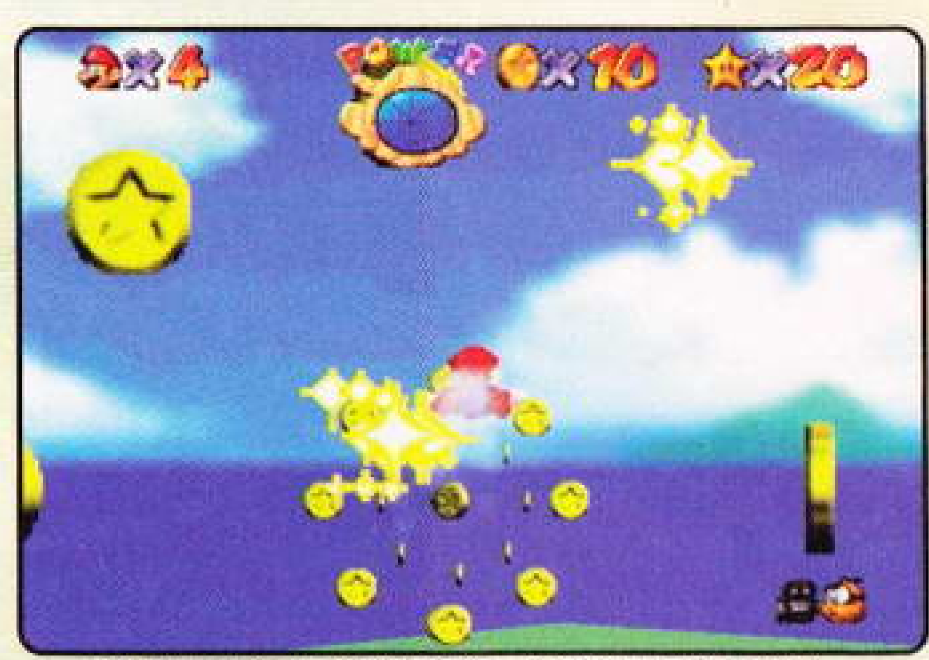
板砖是日常生活中常见的武器之一，它的攻击力和防御力大家应该都略知一二，而用脑袋去撞击块板的结果会是什么样？轻则眼冒金星，重则头破血流——可能正是这眼冒金星的感觉提醒了宫本大师设计出这种顶砖块获得金币的方法吧？不过这样可苦了马里奥大叔



▲二十年来，马里奥的脑袋不知道和多少砖块发生过亲密接触了。

了，如果遇到一次性的问号砖块还好办，忍着疼顶一下也就算了；若是那种能一次顶出十几枚金币的砖块，顶过之后大叔的头上都不知道要肿起多大一个包，怪不得他和路易无论什么时候都要戴顶帽子，估计是遮着包的……

蘑菇王国的另一大财富集中的之处，是在水管下的下水道里——比起砖头里藏钱，下水道里聚集一些小钱倒也还说得过去，毕竟钱掉下水道的事比较常见，不过游戏中的钱大都摆



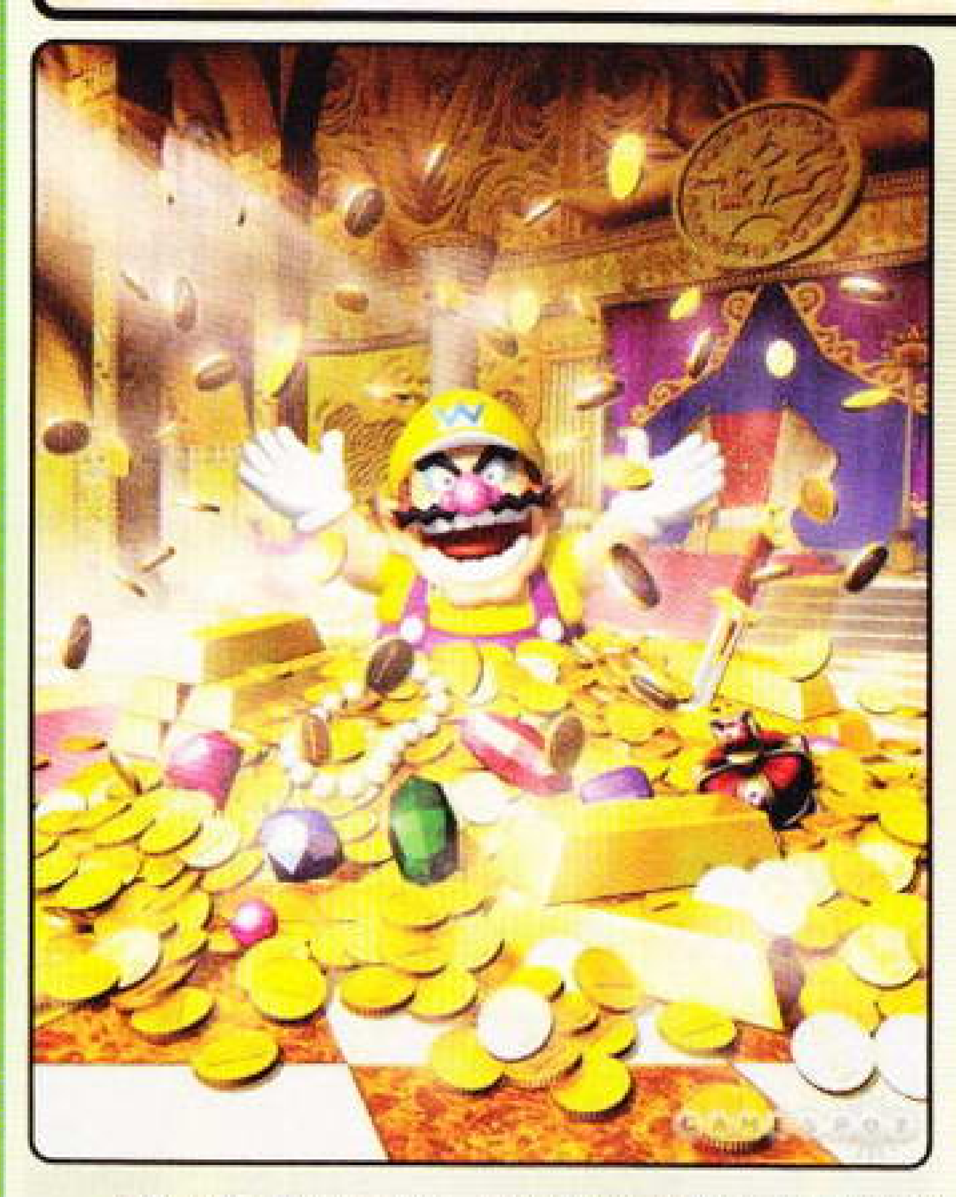
▲游戏界七大灵异事件之首：空中漂浮的金币事件。

放整齐，而且下水道也不像我们生活中下水道那般脏臭，估计是蘑菇王国某些家伙的藏金之处，可惜碰到了专业钻水管的马里奥，也只有自认倒霉。但再怎么说，能对着水管纵身一跳还是需要一定勇气的。

比起拿脑袋顶砖头和钻下水道，相信马里奥看到空中有漂浮着的金币心里一定会乐开了花。不过为什么金币们会漂浮在空中呢？为什么通向大魔王城堡的道路上总会有这么多的金币伺候呢？这个问题可能很难得到解答。不过据笔者推测，库巴在布置沿途陷阱机关算尽的同时，也布置了大量纯金打造的硬币。他拿准了大叔们看到金币必要收入囊中的心理，想用这一枚枚金币的重量压垮马里奥大叔。不过和大多数游戏中的人物一样，大叔的口袋就像是个无底洞，无论多少金银财宝通通装的下，而且不嫌沉！可是库巴却一直没有认识到这一点，所以每次例行的捉公主行动都会有大量的金钱流入马里奥的口袋，一次次掠夺过后，即使是多年作恶积累的金子也得被马里奥抢得干干净净，这么说来，马里奥与碧奇公主倒是一对抢钱夫妻才对。

代表人物：瓦里奥　出处：《瓦里奥世界》系列

征讨传说中的财宝聚敛之地



自从任天堂灵光一闪的将马里奥大叔的M来个逆转后，我们的瓦里奥大人便诞生了。虽然官方设定的懒惰馋嘴的瓦里奥大人和马大叔的性格正好相反，可是他们却有一项共同的爱好：嗜财。不过和马大叔每次打着救公主的幌子去抢钱不同，瓦里奥每次展开冒险的目的都只有一个——财宝，而且都是向传说中聚敛财宝的地方去淘金。无论是海底城堡，还是金字塔，只要有金可淘，他都在所不辞。而来自《耀西岛DS》的最新官方资料表明，瓦里奥在婴儿时候，就已经拿着大磁铁去耀西岛为钱冒险了，不管怎么说，瓦里奥的嗜财，在整个游戏圈子里，都是数一数二的。

不过瓦里奥的对手都不像好心的库巴大魔王总把金币放在明处，瓦里奥世界中的财宝总会藏在一些机关重重的地方，不做出一点牺牲是拿不到的。所以就有了游戏中瓦里奥屡屡舍身成仁的镜头。



▲为了钱！屁股烧了就烧了！

看到被火石阻挡的钱财，就不惜用自己的身体点火引燃它；要是财宝放在狭窄的地方，就找块巨石把自己压成纸片飘到财宝面前；即使哪颗大钻石飘在天空中也不要紧，被蜜蜂蛰成气球后也能飞上去；以自己人类的身体无法触及的宝物，就算变成丧尸或是吸血鬼也要得到；



▲为了钱，就不减肥了！

而诸如把自己团成雪球开道，或是拿可怜的考古学家垫脚这类小事就更不必提了。而嘴馋吃了含有激素的面包圈、苹果，胖得已经走不动路的时候，也不会忘记去坐碎藏有财宝的大石，真可谓是不得财宝死不休。

钱就是用来花的，瓦里奥世界中，总会有一些MINI游戏要花不少的钱才能玩。从2代的拼字、记忆游戏，到3代的高尔夫，再到4代中的棒球、跳障碍和对脸谱，每个小游戏都充满了挑战与乐趣。尤其是四代的三个游戏，想获得高分是需要一番锻炼的，可每次锻炼的开销，还是需要在游戏中去赚得。这从一个侧面也刺激了玩家在游戏中获得更多钱财的欲望，是个很成功的想法，这些小游戏还延伸出了另外一个由各种MINI游戏组成作品——《瓦里奥制造》。近年来，任天堂为了自己充满独创性的主机NDS和Wii开路，已经推出和宣布了数款“《瓦里奥制造》系列”的新作，不知道老任什么时候能让我们的瓦里奥大人再次闯荡那满是等待发现的财宝的世界？



▲玩个迷你游戏就要5000，万一失手……



▲不久前刚刚爆出的料，瓦里奥在婴儿时就已经嗜财如命了。

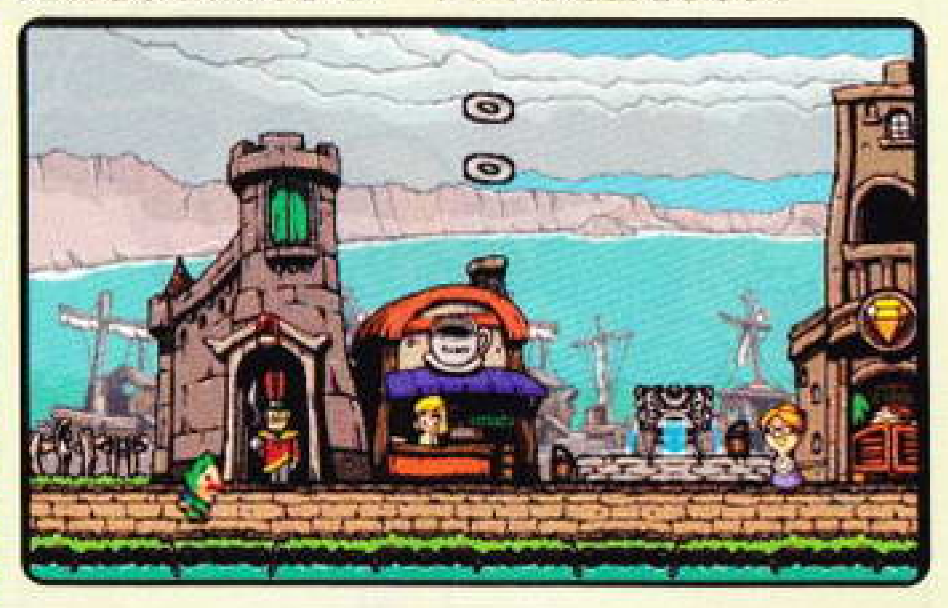
代表人物：庭格尔　出处：新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园

为理想拼搏

有人冒险纯为发财，有人冒险则打着拯救公主、拯救世界的旗号，庭格尔大叔则是少有的浪漫理想主意者，他的人生追求不仅有金钱、还有美女、豪宅、美食，而卢比老头告诉他的卢比乐园便是一座有金钱有靓女有美食有豪宅的四有天堂，有了如此理想之地，即使懒如庭格尔的宅男也会走出屋子，奔向传说中的花柳繁华之地，温柔富贵之乡……

先说庭格尔这个人吧，35岁，单身，成天躺在屋子里过浑浑噩噩的生活。不过当他听到蔷薇色的卢比乐园后，立刻动身了，可见理想的力量有多大！

钱不是万能的，没有钱是万万不能的——这句话很好地形容了现实世界和庭格尔大叔所在的世界，庭格尔生活的圈子可谓一切以钱为准，无论是问路、打听消息，还是学习手艺、找人做伴，都要花费大笔的卢比，甚至借光请人让一下路都要花点钱意思一下，真是世态炎凉。



当然，这个世界也有好处，虽然让别人做什么都要花钱，但为别人做点什么也都会得到钱，没人去用权利来要求庭格尔单方面行使义务而不给报酬，同样大叔也不必为付出一些不愿付出但不得不付出的义务而心烦。庭格尔大叔虽然长得难看，但不会做赔本买卖，比如从人手中花大价钱买到一份旧地图，自己再去探索一番把地图完善后就可以高价卖出去；再比如从他人口中用卢比买到料理的配方，再自己找到材料，做好几份卖给厨子、商人们，就连本带利全部赚了回来。尤其是游戏中后期可以挖宝后，经常可以挖出能卖高价的东东，甚至找片水池跳下去，弄不好都能拣到不少宝贝——从某种意义上讲，即使最终没能到达卢比乐园，庭格尔这一路赚的钱也不少了。



细心的玩家可能会联想到，同样是名作系列的延伸，同样是酒糟鼻子，同样是贪财的猥琐大叔，同样是给人简单单纯的快乐，庭格尔和瓦里



奥是多么的相似啊。甚至连赚钱上天堂的目的（不过最后结果……）和《瓦里奥世界》中赚钱建城堡都有着异曲同工之妙。希望庭格尔大叔的天堂之梦不要破灭，续作中再好好地赚他一笔！

代表人物：《牧场物语》主角　出处：《牧场物语》系列

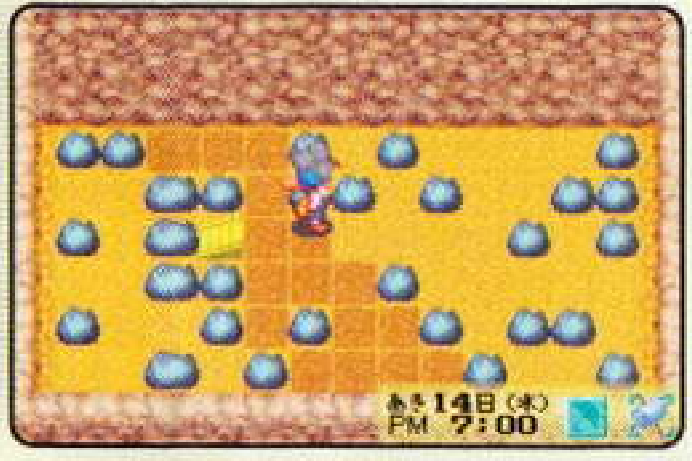
劳动致富

我们的生活中曾经一度不乏有关劳动致富的报道，上世纪八十年代的“万元户”，九十年代的“农民企业家”、“小康村”……直到九十年代中后期，比尔·盖茨这些人的创业故事才走进我们的生活，而到21世纪，更多的国内精英富豪的大版面报道更使得“劳动致富”的例子难觅。其实就现实来说，想通过诚实劳动、本分上班来赚大钱确实不大容易，但一般来说还是可以使自己衣食无忧。（太没追求了……）其实，劳动也好，经商投资也罢，只要一直让自己的头脑求新求变，一般都可以积敛到一批说得过去的财富。



就说《牧场物语》的牧场主吧，刚接手牧场时，牧场是满地荒芜、百废待兴，而自己却偏偏是两手空空，一无所有，想雇工不可能，也只能自己来一点一点打理了，但如果这么一味地种地，顶多当个有私有土地的农民，所以后来主角才搞起挖矿、雇精灵这些事了……什么？这么一大块地盖一片楼房会赚到口袋撑爆？游戏中没有这设定的，所以我们谁当了这个牧场主，都只能让牧场更加繁荣，休想搞什么建厂盖楼租老外等的歪门子事。

牧场所在的矿石镇是一个看起来不起眼但消费很高的地方，牧场主出货一大块黄金的价格是600G，听起来似乎不少，可是在村里的酒馆喝上一瓶葡萄酒，就需要整整2560G！其他诸如看病、买饲料、种子、升级农具、添置家具都是大笔的开销，有时候买本菜谱都要几万。最令人发指的是增建自己的房屋时竟然开价二十万！增建后目测扩大的面积也就10平方米左右，这个穷乡僻壤的地方地价也要两万一平方米？看来矿石镇在控制物价和房价上还真是失职得可以——不过话说回来，这二十万在游戏中还算好赚，最惨的是，看到长串数字就发晕的笔者当时将增建的价钱错看成了二百万……（T T）



无力改变社会，就只能适应社会，于是，我们的主角只能拼命赚钱了。每天早上天还没亮就要起床干活：先是到牲畜的小屋给它们喂上饲料，再给动物们刷刷毛、抱抱它们什么的，顺便取走鸡蛋、羊毛和牛奶。再去亲手给作物浇水施肥锄草，值钱一点的作物都要等上个十天半个月才能成熟，期间的田地是天天都要照顾的。自己田地中的农活干完，可以在海边钓几条鱼休息休息，然后还得去后山抡起锤子挖矿，甚至路边有些野花野菜什么的也要采回去卖掉。累了就去泡泡澡继续工作，直到深夜将近12点时才能回家休息，明天同样是如此忙碌的一天……

这样按部就班地发展经济，费时又费力，难道牧场运营中就没有什么快速致富的道路吗？有！我们可以用一种叫做“好感度”的无形资金来雇佣精灵，这样效率就大大提高；而在《新牧场物语》里，玩家可以通过海边那个奇异的贝壳交换道具，而每次交换都能让道具提升一个等级。如果在锻冶屋买上几件值钱的武器和朋友转手几次，再倒卖给锻冶屋的老爷子，用不了多久就能有花不完的钱了。不过在有钱后又发现，虽然从此不用耕田种地，但像各种矿产、蔬菜，合成用的原料，还有周围的朋友和MM的心，很多东西用钱也是买不来的。像《牧场物语》这样的游戏，并不用非要赚上大钱才行，平淡舒适的生活，才是这个游戏想要表达的主题吧。



代表人物：来须苍真　出处：《恶魔城 晓月圆舞曲》、《恶魔城 苍月的十字架》

上刀山



这个敛财方法听起来有些触目惊心，但聚财的速度也同样是触目惊心——和电视里那些运足气才往刀尖上躺的大汉不同，我们这位敛财高手是如履平地般踏进满是刀尖的大坑的……这位高人便是吸血鬼德拉古拉的转世来须苍真，而普通如你我的就别指望这种方法赚钱了。



▲天哪，比蜡烛还大几倍的钱袋！

其实，吸血鬼转世的苍真完全可以不必考虑道德问题，直接杀掉哈马把他的东西抢来，不过这样又免不了被吸血鬼猎人们再次消灭……于是，一些邪道点子由此而生，比如装备上“受伤时获得金钱”的黄魂后，去时计塔高伤害的刀山般的针刺地形去自残——说来恶魔城里的“刀山”不仅可以用来伤害擅入者，还可以帮助城主赚外块。好苍真，来到那布满针刺的大坑面前，深吸一口气，牙一咬眼睛一闭用力跳将下去，虽然衣服盔甲被扎得千疮百孔，浑身上下也处处是伤，可想到自己越来越鼓的钱袋，苍真和玩家也就觉得这样的痛苦是值得的，每次带着最后一口气回到存盘点回复时，都会有种莫名的成就感。不过被扎的次数多了，难免会有精神上的松懈。如果一个不小心让苍真送掉了性命，只剩下了沾满了鲜血的针刺和玩家气得铁青的脸，这时惟一能笑得开心的人，就只有逍遥自在的光头奸商了。



▲苍真：“比起瓦里奥，我这种程度的自虐根本不算什么。”

代表人物：《火纹》英雄众　出处：《火焰之纹章》系列



赌命

统领军队不是件容易的事，而要想把整支军队的日常开销都算计在内，作到收支平衡，就更难了。在GBA三作《火纹》中，这个问题就摆在玩家面前，如果按游戏的流程走下去，玩家会感觉手头很紧，尤其在后期银系武器高昂的价格让不少囊中羞涩的英雄望而却步，如果再遇到贩卖加能力道具的秘密商店，那就更显出手头的拮据了。



▲看看这些好东西的价格，再摸摸钱包……

众所周知，“《火纹》系列”中都会有赚大钱之处——斗技场，不过想在斗技场赚钱是要靠手下兄弟们用命去搏的。虽然来挑战的对手是无穷无尽，经营斗技场的大叔口袋中的钱似乎也永远花不完，可是我方帐下大将珍贵的生命可是很有限的。在斗技场中，对手所给的价钱



正体现了对手的实力，想一次多捞点钱就必须让自己的角色的实力够强劲才行。然而在斗技场中，虽然能力是衡量人物实力的重要标准，但是运气成分也是能否生存的关键。如果遇到对手是有着较高必杀率的狂战士甚至是剑圣，一般都会选择脚底抹油；但是如果遇到对方是个有1%必杀率的菜鸟，很多玩家都想去放手一搏了，但相信很多玩过《火纹》的玩家应该都遇到过对方1%的必杀率却发动必杀的事情，这让人赔了钱又折兵的1%概率恰恰体现着"战场上没有什么不可能"，这么看来，说他们赌命似乎更确切一些。

代表人物：《口袋妖怪》主角众　出处：口袋妖怪

钻制度漏洞



游戏世界中，钻制度漏洞可以很方便地实现空手套白狼，比起《火纹》里那被悲壮的斗技场赚钱，《口袋妖怪》世界中的钱赚起来非常轻松，战斗的事交给口袋妖怪，自己一般只是在指挥，即使输了也不过拿出身上一半的钱给对方，而重伤的口袋妖怪大可以去口袋妖怪中心免费治疗一番，还极少有人因为斗口袋妖怪的输赢而和对方大打出手的。不过口袋妖怪的世界中仍不乏高价之物品，像那些加努力值的道具，还有赌场用赌币换的那些技能机，因此游戏中那些没追求的、站在路边劫盗剪径般和人战斗的街头训练师也就罢了，我们这些立志成为联盟冠军、并要收复全部图鉴的胸怀大志者可就不容这么输钱了，因此很多训练师都在挑战口袋妖怪联盟前把现金购买了实用的道具，只剩下少许的钱，赢了当然是大赚一笔，输了也不过损失几元几十元，你可以说训练师们狡猾不厚道，但制度的漏洞确实是机遇的一种，因此，当您发现哪个游戏中也有漏洞时，一定要去钻，老老实实按框框办事也没人夸你良好市民，靠BUG、漏洞赚了大钱成就一番事业，才会获得众人的尊敬。



▲叮叮咚咚一阵后，口袋妖怪就完全恢复了——《口袋妖怪》的世界还真是神奇呢。

代表人物：哈奇、莎夏、伊万　出处：超级大战争DS

战火硝烟中理财



真正的理财高手，并不仅仅在和平年代可以伸展其本领，在战乱年代甚至带兵打仗时，也会表现其出色的理财本领。和单纯躲在后方大发战争财的商人不同，这些军旅中的理财高手要亲自上战场，在硝烟中施展其指挥和理财的双重才能，并能将财产用于战争中，使得战争局势倒向自己这边，继而赚到更多的钱。在"《超级大战争》系列"中，资金是个十分重要的概念。每座城市每天交纳1000G的税金，就是游戏中普通指挥官们的经济来源。由于没有升级的概念，玩家和对手的部队在质量上基本是一样的，这时候部队的数量就成了获得胜利的重要条件，而部队数量正是由资金来保证的，所以游戏中在大量加强了某方面作战能力的指挥官之外，还出现几名特长是操控资金的指挥官。

第一个高手是橙星军团那平时隐居在商店的奸商哈奇，据说是由于以前在野时的影响力原因，他雇佣部队的花销只有常人的90%。在使用自己的能力时，通过"特殊渠道"所生



▲充满JS感的咧嘴笑。

产的部队价格更是降到了50%，怪不得玩家都称他是“半价爷”，无论是打仗理财，哈奇都有不错的表现。

莎夏、伊万(日版名为科林)姐弟也是《超级大战争》中的操盘高手。姐姐莎夏在管理城市的时候貌似调高了税收，使每天的收入达到了1100G；使用能力时则是通过自己累积资金的数量去削减对手的能量，具体实施时似乎是用钱去消磨对手的斗志，看来莎夏姐姐还会政治手腕哦。弟弟伊万虽然同姐姐一样出身贵族，但却是缺乏战争经验的菜鸟，其部队能力也明显弱于他人，因为他的部队招的都是些战斗能力差又贪财的一群人，这样的人当然没人去雇，但科林不在乎，他将资金投到自己的生意里，一旦能力爆发就能将手头的资金翻上1.5倍，甚至可以连续3个回合使用能力让资金变成原来的3倍多，虽然部队整体战斗能力差，但时不时地飞来个弹头轰炸还真能将对方打到没脾气。不过部队总是这么士气低落也不是办法，因此在资金积攒到一定程度时，他就使用自己的超级能力“金钱之力”，用金钱给部队提高士气，手头的现金越多，手下的战斗力就越强，甚至小小步兵都能去对抗敌人的坦克、直升机部队，真可谓有钱能使鬼推磨。



▲虽然年龄不大，但科林这一句“金钱就是力量”也可谓看破人生了。


▲只要有钱，蚂蚁也能踩大象！



代表人物：盗贼　出处：“《最终幻想》系列”、“《火焰之纹章》系列”等

盗之道

盗贼这个职业到底起源于何时，已经无从知晓了。虽然生活中的盗贼很让人讨厌，但是游戏中一旦自己方有了盗贼，那感觉就不一样了，意味着可以通过非常规的方法来获取金钱，不少游戏中都设有盗贼这一职业，下面我们就单独来说说《最终幻想》里的敛财方式——盗！

作为RPG的代表之一，“《最终幻想》系列”中的很多要素也都是RPG游戏的通则，比如金钱的获得方法——简单来说，就是打败敌人就能得到钱。相信有众多玩家有着和笔者一样的疑问，为什么敌人总是随身带着大量现金呢？想必是总BOSS给手下的喽罗们发钱吧。

在游戏中如果只是想赚点小钱随便买几个回复剂什么的，那么只找几个敌人比划比划就能有钱入账，还能顺便得到经验值，实在是方便不过。不过在游戏后期，面对价格昂贵的武器防具，即使是消灭BOSS得到的钱可能也不够买上一把好剑，这时候就要请“《最终幻想》系列”一向被人忽视的盗贼登场了。每次战斗的时都把所有敌人身上的道具全部偷走再击败它们，既拿到敌人的钱，又拿到了道具可以回去卖掉，保证让攒钱速度大大提升。尤其是在后期敌人身上，可以轻松地偷到一些价格不菲的攻击型道具、魔杖等等，卖掉的话一般都会比敌人掉落的钱多。这时候就可怜了那些敌人，每次被击败后，都要回去带满了钱和道具再次等待主角一行的挑战，直到再次被打败，落得人财两空……



▲飞龙探云手！错了错了，这是《仙剑》的台词……

▲《最终幻想Ⅸ》中荣升主角地位的盗贼杰坦。

“《最终幻想》系列”有着非常大的名气，这

不仅是因为系列作品的素质一向优秀，而且还因为这一系列的作品以及外传、复刻版等几乎登陆过差不多所有的主流主机甚至PC上。大多数的主流主机都玩得到“《最终幻想》系列”游戏，难怪知道它的人会这么多。如此大量地使用这块金字招牌，也正是S · E的赚钱大法。

代表人物：《陆行鸟大陆》、《富豪街 携带版》

地产投资



▲陆行鸟和它的朋友们的创业史。

如果问现在干什么赚钱，肯定有很多人会毫不犹豫地回答“房地产”，陆行鸟虽然不是最早在掌机上从事房地产生意的商人，但它的名气在众商人中无疑是最大的。早在GBA时代，它就和一群怪物在陆行鸟大陆上抢地皮，当然，陆行鸟们的开发方式和抢地皮方式是不同于台湾的大富翁们的，但本质还是一样，那就是买下地盘收买路钱，有时在制度允许的范围内，还得使用一些不正当的竞争手段。最终目标，就是在残酷的竞争中战胜对手，垄断该片地皮的开发权和使用权，最终成为显赫一方的地产大鳄——比起被人骑在背上满世界地跑，这种生活对于陆行鸟来说无疑更幸福。

大概是陆行鸟赚钱赚到让人眼红，不久前，又有很多颇具名声和威望的人们也开始在一块叫“富豪街”的地方大肆抢夺地盘，史莱姆、杰西卡、潘尼罗、萨菲罗斯等都参与到地产争夺的商业竞争中。这些家伙无论是战斗水平还是经济能力，都远非以前陆行鸟大陆的那些小怪物可比，可以肯定的是，迄今为止，众多的PSP上仍在演绎着SE明星们争夺地皮的故事。而且据说不久后NDS上展开的地产投资商战中，连马里奥大叔也会插手。





在游戏中赚钱一向是件同时融合了快乐和痛苦的事情，不同的游戏里赚钱的途径也不同，有的能找到捷径一夜爆富，有的必须勤勤恳恳耗时耗力才能得到回报、更有的要同时调动脑细胞和手指运动神经才能得到隐藏的财宝。而我们在实际中也要为了生活质量而不停地奔走，相信广大玩家都会对此深有体会吧。其实游戏和生活一样，赚钱并不是目的，而是实现自己价值的手段，仔细品味日常生活的点滴才是人生最大的乐趣。希望玩家们能在游戏中和生活里都能名利双收，让自己的生活更加美好。



PSP软件新闻

文 C.H.1.
编 米格

Sony开发的PSP用PS模拟器效果真是不错，只是价格贵了点。Sony更表示，以后还将会扩展PSP的更多功能，比如在PSP上玩PS3游戏。看来，PSP将会成为PS3的标准配件。下面一起看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP游戏Dump继续

随着年末的临近，PSP上发售的游戏也多了起来。最近被成功Dump的游戏ISO包括《圣女贞德》、《祖玛》、《Sonic 竞争者》、《世嘉经典游戏合集》、《约束之地 利维艾拉》、《漫画英雄 终极联盟》、《托尼霍克滑板8》、《模拟公园 惊喜世界》、《天平彩球2 again》等。其中《圣女贞德》、《模拟公园 惊喜世界》等游戏因为调用了2.8系统的PRX文件，所以在DevHook上并不能运行。玩家需要手动给DevHook打一下补丁或者下载最新的2.71、2.80混合固件包才能够进行游戏。

Dark Alex将停止PSP软件开发？

随着PSP用2.71自制固件SE的推出，让Dark Alex的名声愈发响亮起来。然而最近却发生了一件不该发生的事情。某位无聊网友自建了一个网址为http://www.dark-alex.com的站点，假冒Dark Alex个人网站。这个假网站上充斥着一些假的升级程序和软件，如果用户下载后放在PSP上运行，PSP很可能会变成“砖头”。Dark Alex及时在个人网站上做出澄清，只有http://dax.st、http://www.Dark-Alex.org等几个网址才是真正的Dark Alex个人网站。

因为这件事，让Dark Alex感到身心疲惫。11月底，Dark Alex在网站上发表了一段留言。Dark Alex在留言中说，自己活得很累，现在对网络虚拟生活也感到累了，已经有两位亲人在今年因为癌症去世，其中一位更是在上周刚刚离开人世。Dark Alex说这位网友已经伤害了自己，并用自己的名字去做违法的事情。最后Dark Alex表示不想再去碰网络，不想再去碰计算机，并且将会考虑中止任何关于PSP的软件开发。如果Dark Alex真的停滞不前，那将是PSP软件界的一大损失。希望Dark Alex能振作起来，尽快摆脱阴影，重新回到正常生活中来。

新版DevHook推出在即？

DevHook V0.46推出以后，已经沉寂好长时间没有推出新版本。甚至网络上一度传言，因为DevHook内含Sony拥有版权的部分代码，所以Booster已经停止开发。随着PSP 3.0系统的发布，大家对DevHook后续版本的开发也越发关注起来。前些日子有消息说Booster已经开始着手DevHook新版的开发，新版本编号是V0.50，已经能够运行于2.8x系统上面，而Booster正努力将涉及版权的代码去除。

Sony刚刚推出的PSP用3.0系统固件已经被成功Dump，为新版DevHook的推出打下基础。对于广大玩家都很关心的PSP内置PS模拟器问题，破解者们发现在Dump出来的3.0系统文件里面，有两个名为pops.prx和popsman.prx的文件十分可疑，可能和模拟PS游戏有关。更有消息传闻，说仅仅需要修改一个PRX文件就能实现无需授权玩PS游戏。究竟新版的DevHook是否会支持3.0系统呢，能否运行PS游戏？截稿前DevHook V0.50已经推出，能够模拟到2.8x版本的系统，这已经是一大进步，不过要达到3.0系统，还是等下一个版本吧。

模拟器

PS1P新版公开

PSP用PS模拟器PS1P于11月26日发布Alpha 1版。新版已经能够运行《最终幻想Ⅶ》，但不能正常播放片头动画，玩家需要使用记忆文件跳过片头。在运行模拟器前还要把PS的Bios文件scph1001.bin放到程序目录中。游戏使用L、R键和方向键的上、下调节CPU频率。新版的速度仍不尽如人意，大部分游戏都不能运行。



▲画面虽然比较完美，但速度还有待提高。

PSPTHOM推出 推荐

Thomson TO7-70是上世纪80年代推出的一款家用计算机。11月19日，ZX81发布了PSP用Thomson TO7-70模拟器PSPTHOM，让你在PSP上感受这款老式计算机的风采。稍后，ZX81又推出V1.0.1、V1.0.2两个升级版。V1.0.1版支持了声音和第二只摇杆，加入了画面缩放功能，去掉虚拟键盘。V1.0.2版则修正画面放大到1.25倍时的错误，加入了帮助菜单并提升了音量。



PSPCAP32新版发布

PSP用Amstrad PC老式计算机模拟器PSPCAP32于11月21日、24日推出V1.1.3、V 1.1.4两个版本。新版加入Fit Height画面放缩模式和帮助菜单，将速度限制从60Fps调整为50Fps，修复了PNG截图时颜色错误以及声音菜单引起PSP崩溃的问题，去掉了文件设置选项。喜欢老游戏的玩家，可以去ZX81的个人网站看看，网址是http://zx81.free.fr。



相关软件速报

e[mulator]



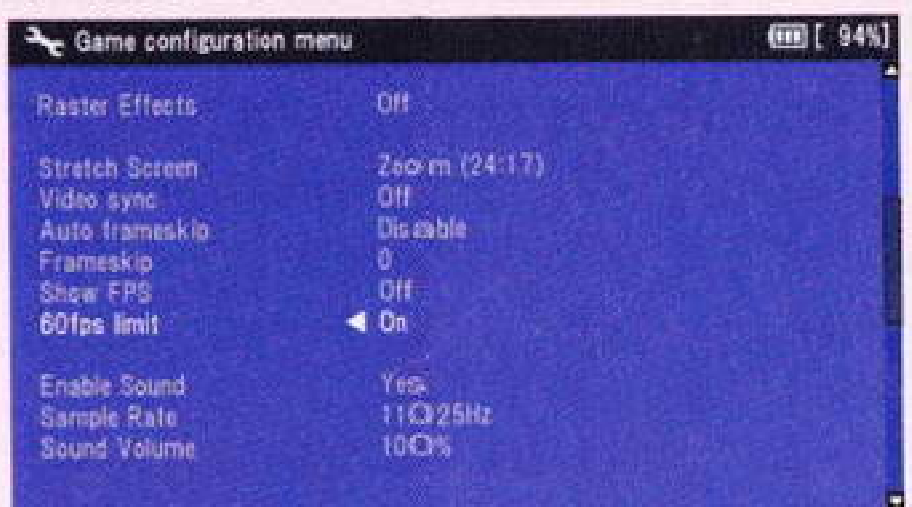
PSP用多机种模拟器e[mulator]于11月19日推出V0.82f版，扫描线从159调整为160，再次提升了图像引擎的速度，调整了音频兼容性。

CPS1PSP

PSP用CPS模拟器CPS1PSP于11月中旬推出Rewind版，加入游戏回放功能，按R和START键能够重新播放刚才的游戏过程。

CPS2PSP

PSP用CPS2模拟器于11月19日、20日发布V1.10、V1.11两个版本，简化了计时器处理，对VRAM处理进行了变更，提升了部分游戏运行速度。



自制软件

Cheat Maste新版发布

PSP用金手指软件于11月24日、25日分别发布V0.6b、V0.6c两个版本。新版修正输入错误、内存处理错误、睡眠唤醒时崩溃问题以及读取表格后其他数据被清空的错误，加入安装到2.71SE版Flash0引导的功能，提高了搜索速度。

同人游戏

《Icy Tower》新版发布

PSP用同人游戏《Icy Tower》于11月29日推出V0.3版。新版加入了背景音乐并采用新的角色。游戏时，玩家要操纵人物从一个高台跳上另一个高台，按×键跳跃，长按×键会跳得更高一些。随着时间的推移，高台的下降速度会加快，小心掉下深渊哦。



《PSP Revolution》新版推出 推荐

PSP上的仿《DDR》游戏《PSP Revolution》于11月下旬推出V0.3 Anime Style V5版。新版重新制作了程序图标、主界面、歌曲选择界面、读取进度条以及部分歌曲的背景图片，并采用新的记分画面，让整个游戏焕然一新。新版还加入28首《火影忍者》音乐、1首《死神》音乐、7首《Fooly Cooly》音乐，喜欢动画的玩家不要错过了哦。

推荐

《Dungeons 3D》新版公开

PSP上的3D射击游戏《Dungeons 3D》于11月25日推出V0.6版。新版采用3种不同的按键设置，能够选择两种不同的武器，地图中设计了门，敌人能够杀死玩家，更好的3D渲染效果。游戏时用摇杆控制人物移动，○、□键为左、右移动准星，按×键更换武器，按△键开火，按START键暂停。游戏的3D建模效果不错，迷宫虽然简陋了一点，但人物贴图很细腻。



《LuaAirForce》新版发布

PSP用飞行射击游戏《LuaAirForce》于11月23日推出V0.4版。新版加入了更多武器，飞机射击时采用动画进行显示，击中敌机后能获取分数，新版本还对多余代码进行了清理，加入联机模式。游戏时，按○键发射导弹，按×键加速，按START或SELECT键退出游戏回到主菜单。我方飞机碰到敌机会失血，血槽为零的话会坠毁。



《Super Mario Power Coins》新版推出

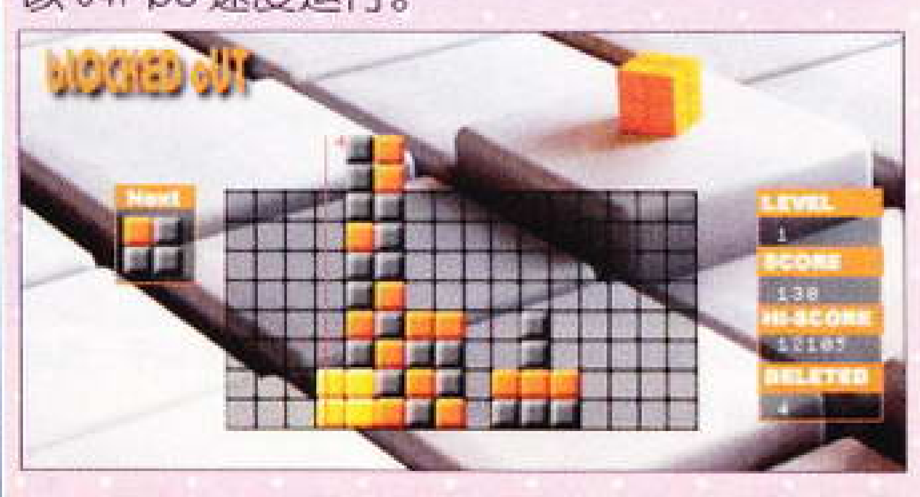
以马里奥为主角的同人游戏《Super Mario Power Coins》于11月下旬推出V1.2版。新版加入跑和更换角色的设定，提升了图形控制并修复了众多错误。游戏时，按×键跳跃，按□键加速。玩家操纵马里奥拾取从天而降的金币，同时还要躲闪石头、炮弹，如果不幸被砸到会损失一条命。



相关软件速报

LUAmines

PSP用仿《Lumines》游戏《LUAmines》于11月下旬推出V0.06b版，方块左右移动时加入阴影效果，完善了按键操作，游戏现在能以54Fps速度运行。



Super Mini Halo

PSP用同人游戏《Super Mini Halo》于11月21日推出Alpha 1.5版。游戏时，玩家按×键操纵人物跳跃，按方向键的上进门，按START键暂停。



国内PS3的价格仍旧高高在上，60GB版本的PS3大约在6000元，不知什么时候能回到4000元的正常售价呢。个人更期盼PS3的官方降价，但近期来说当然是不可能的。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp54.php?Platform=psp。

绚丽功能，联动PS3
——PSP 3.0系统评测

文 米格



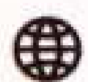


随着PS3的推出，PSP固件终于进行了3.0版本更新。说它是3.0系统，自然在功能上有着质的飞跃。与PS3联动、PS模拟器、摄像头拍摄……这些曾经在PSP发布之出就被广泛关注的新功能着实让PSP又火了一把，北美地区PSP的周销量也是飞涨280个百分点，足可见联动带来的显著市场效果。究竟PSP 3.0系统有多么强大？下面还是请大家随米格一同来体验一下新版固件的魅力吧。

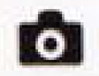
介绍

不论是上半年的E3大展还是下半年的东京电玩展，SCE展区中都在不厌其烦地向大家介绍着即将推出的3.0系统有多么强大，不论是与PS3的联动，还是对摄像头等新硬件的支持，都为低迷的PSP市场带来了新的曙光。2006年11月21日，就在日版PS3发售后的第10天，广大PSP玩家也终于能够一睹3.0系统的真面目了。下面就让我们先来看看它所实现的新功能吧！


游戏
通过PS3下载的PLAYSTATION Network网络程序可以正常使用（包括PS模拟器）


网络
加入遥控操作功能
加入网上指南功能
RSS频道中加入定时设定这一自动更新功能


音乐
加入显影器功能
快进、快退中加入三个等级的回放速度


照片
加入摄像头功能（对应PSP摄像头进行照片、视频拍摄）


设定
主机设定中加入UMD™自动启动开关



▲在前些日子SCEA举办的“玩家之日”活动中高级副总裁Peter Dille正在大肆炫耀3.0系统的PS模拟器功能。


▲本次评测所用到的PS3及PSP主机，两台主机如镜子一般的光泽看上去简直让人觉得耀眼。

2.xx到3.0，如此多的新功能加入，可以说SCE这次新版系统的升级还是十分厚道的。升级的过程和原来2.xx系统相仿，这里就不多做介绍，只为大家提供一个3.01版最新固件的下载地址：http://asia.playstation.com/eng_hk/index.php?q=psp-sysupdate。但玩家也需要清楚，升级最新固件将无法运行各种自制软件，下面就请大家先来看看由“SP评测室”发布的3.0系统评测结果吧。

联动测试1——PS模拟器

介绍

PS模拟器绝对是本次3.0系统更新的重头戏。官方推出旧主机模拟器，这在掌机历史上绝对称得上壮举。说模拟器是3.0系统提供的功能，不如说它是一款通过3.0系统才能运行的游戏更贴切。因为软件本身并不像电脑上的PS模拟器那样通过一个固定的软件载入不同游戏的镜像来运行。考虑到付费等问题，SCE采用了将模拟器与游戏整合一体的软件方式，而3.0系统所提供的功能只是用来启动打包好的模拟器程序而已。

地址(D) G:\PSP\LICENSE

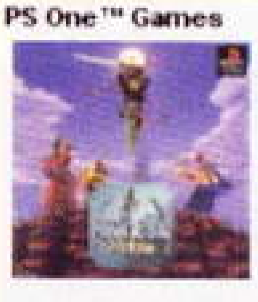
名称

HP0102-NPHJ00003_00-0000000000000001.rif
HP0102-NPHJ00003_00-0000000000000001.SFO
HP9000-NPHI00002_00-0000000000000001.rif
HP9000-NPHI00002_00-0000000000000001.SFO

▲存储在记忆棒上的模拟器授权文件。

官方的东西当然不可能是免费的午餐，玩家需要登陆PLAYSTATION Store网络商店购买后才能下载游戏和授权，没有获得授权的PSP主机是无法运行PS模拟器的。PS模拟器提供了通过PS3下载或PSP直接下载两种方式。而第二种下载方式目前还未开通，估计要在国外PS Spot专门的服务终端才能进行，因此对于国内玩家而言，就只能通过PS3上网下载游戏。目前日本网站共有9款游戏可以下载，售价都是525日元，美国网站游戏售价8美元。使用国内信用卡只能通过香港网站购买游戏，每款售价33港币，香港网站共有《生化危机 导演剪辑版》、《大众高尔夫2》、《沉默的爆破手》、《JumpingFlash》、《钻地小子》5款PS游戏可以下载。

PS One™ Games








▲通过香港网站可以下载到的PS模拟器游戏。

下载

下载游戏前，我们首先要做几样准备，首先是PS3及Internet网络接入环境，然后是PSP及USB连接线，最后还要有一张Master或VISA的国内信用卡用来通过网络付款。至笔者完稿之日，PS3还需要使用1.11最新系统固件版本才能登陆PLAYSTATION Store。配制好PS3的网络连接，并且打开PSP的USB连接模式插在PS3上，就可以开始上网下载过程了。

1、网络注册

选择PS3的“Network”→“PLAYSTATION Store”一项。首次开启的玩家要进行注册，注册过程和一般网站类似，需要填写各种用户信息，这里只有两个要点需要强调，第一就是使用国内信用卡注册时在“居住地区”(Contry/Region of Residence)一项要选择Hong Kong。第二就是在“输入账户信息”(enter billing information)时选Yes，并按照要求填写自己的信用卡信息。完成所有步骤后，再次启动“PLAYSTATION Store”就能登入网站主页了。

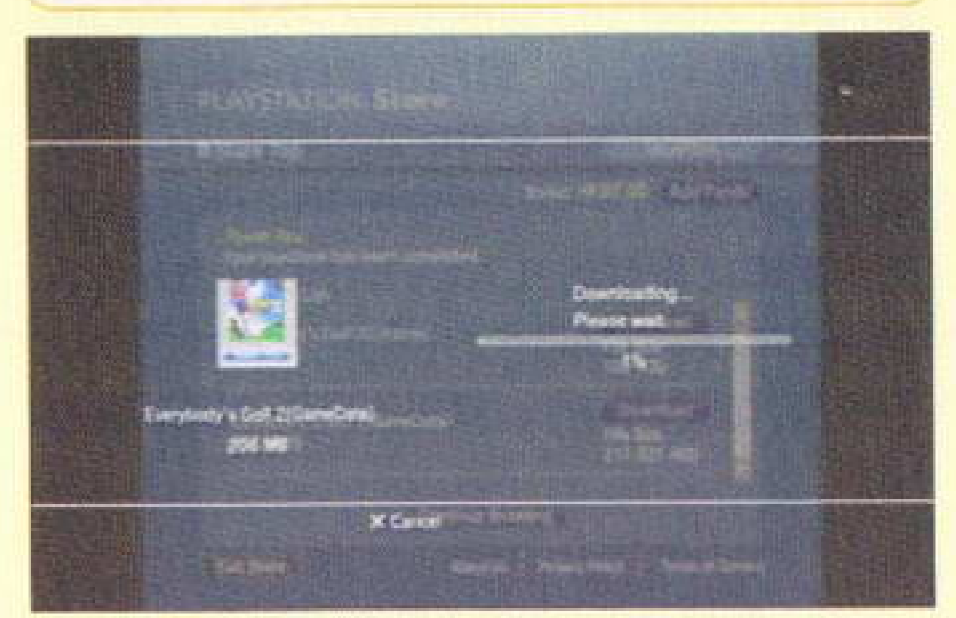


▲选择好自己的信用卡类型后填入信用卡相关信息即可。

2、付费下载

进入页面后选择“Games”子页面，就可以进行模拟器选购了。写有“For PSP”字样的就是PS模拟器，这里笔者选购了一款《大众高尔夫2》扔进了“购物车”(Add to Car)。选择确认购买后从信用卡向“PLAYSTATION Store”账号钱包中转入40港币，就可以花33港币完成购买过程并进入下载页面。在确认PSP已经USB

连接模式与PS3连接后，分别点击授权文件和游戏数据下载按钮就可以完成下载过程。游戏授权文件约占100KB，而数据文件根据游戏不同有所差别，本次下载的《大众高尔夫2》就只有206MB，经过了半个多小时的等待，终于完成了游戏下载过程。



▲PS3的网络下载速度实在令人不敢恭维。

小贴士 授权文件其实是一个通过主机和PLAYSTATION Store用户ID计算出的一个加密识别文件，而且一台主机、记忆棒上只能记录使用同一用户ID的授权，如果你的一个PS模拟器游戏是用甲ID在PLAYSTATION Store下载并获取的授权文件，而下一个游戏及授权通过乙ID进行下载，那么第一个游戏将会由于用户ID更换而无法运行。

评测

完成下载过程，就会在PSP的"游戏"→"Memory Stick"中看到《大众高尔夫2》的游戏图标了。点击运行后首先是白底黑字的声明文件，紧接着就是熟悉的PlayStation LOGO啦。随着挥舞球杆的声音，高尔夫球飞入画面，掉入球洞，之后出现的就是游戏中



▲记忆棒下的模拟器游戏图标及相关介绍。

那群可爱的圆脑袋高尔夫家族了。看到这熟悉的CG，听着游戏中MM那耳熟能详的声线，不由让米格胸中涌起一股怀念，赶快按下了START键开始游戏的旅程。

游戏运行时的声音、画面都非常完美，PS主机上原本严重的3D锯齿和画面抖动也由于模拟器的特别优化不那么明显。采用抗锯齿拉伸到16：9的满屏模式下玩起来也十分流畅，没有丢帧、卡帧的不良现象。而对于不习惯拉伸后模糊画面的玩家还可以将画面调整到PS游戏1：1的原始解析度大小，虽然显示区域变小了，但画面则更显得更加精细，而且4：3的画面比例也让人找回了当年在电视上玩PS游戏时的那种感觉。由于游戏放在记忆棒上，因此读盘的时间也大大缩短，运行后还会自动在PSP\SAVEDATA文件夹下以游戏编号来创建存档文件来虚拟游戏的记忆卡，这样在模拟器运行过程中就能正常进行读档、存档的操作了。看来官方推出的模拟器效果就是完美。

在模拟器中按下HOME键就会弹出设置菜单，这里我们可以调整"分配键"、"画面模式"，并可以观看游戏"说明书"。"分配键"主要是为了解决PSP没有PS手柄上的L2和R2两键，使用滑杆或方向键进行代替，模拟器允许玩家从预设的4种按键组合选取一种自己喜欢的方式进行游戏。"画面模式"用来设定游戏画面大小，如果你还不习惯在16：9的"全屏"拉伸模式下运行PS游戏，那么可以在这里将游戏画面调回"原始"或"标准"的4：3显示模式，"标准"模式是在保持4：3画面比例不



▲在"标准"模式下显示效果更符合老玩家的习惯。

变的情况下进行了符合屏幕高度的等比例拉伸，拉伸后的画面由于进行了抗锯齿柔化效果，看起来非常舒服，不会像"原始"模式那样感觉充满了点阵。"说明书"的功能就没什么好说了，由于是下载的港版游戏，前面一页操作说明就采用了专门制作的中文界面，其他说明部分则直接将原游戏附赠的日文说明书扫描后放入了游戏数据中。正版就是正版，下载的游戏都附赠说明，待遇果然不一样。



▲选项中可以直接观看扫描原版软件的使用说明书。

其他

看过游戏画面后不知道大家对这款模拟器是否满意呢？另外米格还下载了《生化危机 导演剪辑版》，运行效果也十分完美。之后SCE还会陆续放出更多的PS经典游戏，33港币的价格就能在PSP上享受当年的那股激动，对于怀旧的玩家也算不错的选择。在米格评测过程中，众小编听到了熟悉的游戏音乐也都忍不住抢过主机玩上一翻，对模拟器的运行效果都是赞叹不已。

联动测试2 ——PS3遥控操作

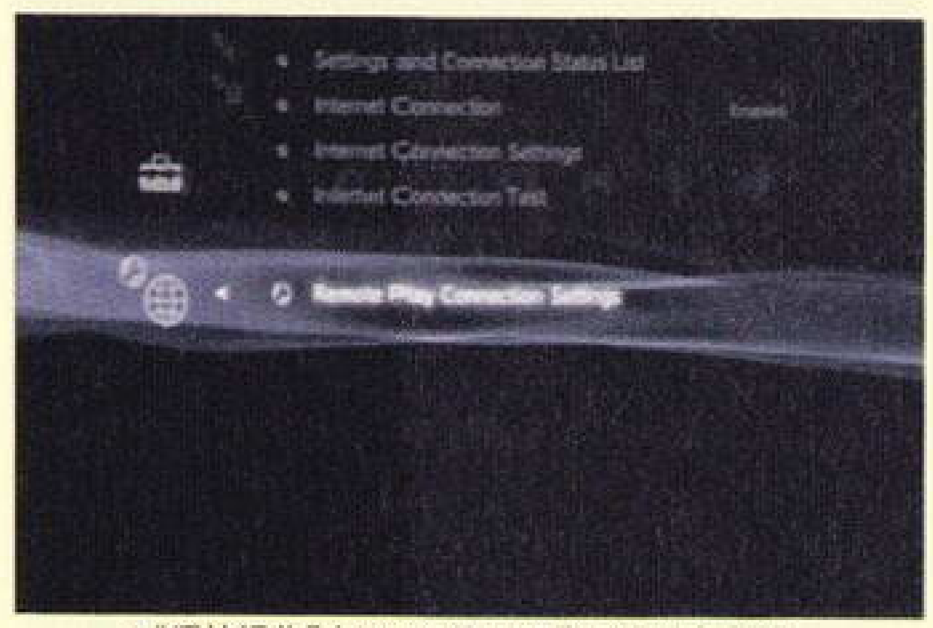
介绍

▲选择这个图标就可以开始与PS3的连接了。

PSP 3.0版系统固件与PS3联动的另一亮点，就在于可以通过无线网络，将PSP作为PS3的高级遥控设备，操作并监视PS3。操作的概念大家应该都能理解，就好像手柄一样，对PS3进行控制。可提到监视功能，大家恐怕就不怎么理解了。其实监视的概念，就好像显示器，在操作的同时将PS3画面输出在PSP主机小小的显示屏幕上。不过这种遥控模式目前还是有一定局限性的，比如无法运行PS3游戏、无法进行系统设定和用户切换。但在今年SCE召开的“玩家之日”活动中，就曾经演示过用PSP与PS3联动在PSP上运行《007皇家赌场》，并且还公布过PSP作为PS3手柄使用的独特功能，看来目前的遥控操作还处于初级阶段，在后续固件升级版本中还会有更多强大功能加入其中。

配置

在使用“遥控操作”这项功能前，我们需要对PS3和PSP进行一些简单的无线网络设置。其实“遥控操作”的功能就是通过PS3的无线网卡建立一个加密的软AP热点，然后让PSP通过无线网络接入PS3，执行“遥控操作”的软件功能。



▲“遥控操作”在PS3网络设置中是独立出来的。

首先在PS3的“Settings”→“Remote Play Connection Settings”中设置一个SSID，然后输入一个8位以上的“WPA-PSK (AES)”网络密码，完成后保存设置，并选择PS3的“Network”→“Remote Play”进入等待PSP连接的状态。

然后打开PSP，进入“网络设定”→“基础模式”，创建一个新连接，检测到刚刚设置的SSID后，在“无线LAN安全设定”中同样选择“WPA-PSK(AES)”，并输入密码，其他网络配置使用“简易”设置即可。保存设置后运行“网络”→“遥控操作”一项，并选择刚刚设置



▲在PSP上搜索到的PS3遥控专用网络。

的网络连接，连接好后就能在PSP屏幕上看到PS3的系统界面了。

测试

看惯了1080p高清数字电视上PS3精致的系统界面，再通过PSP狭小的屏幕观看PS3界面效果实在很不舒服。由于PS3显示解析度远高于PSP屏幕解析度，想要表现PS3的画面PSP也是力不从心，看起来有种用AV线将PS3接在普通电视上的感觉，一个个原本小而精致的图标在PSP上看实在显得很虚、很模糊，而文字也只能达到刚好看清的地步。


▲PS3的界面显示在PSP上显得非常模糊。

"遥控操作"无法使用的功能干脆就直接屏蔽掉了，即使选择Game菜单，也不会有任何项目弹出，设置及用户切换功能也同样不能开启。因此以这种方式连接PS3后最为实用的功能莫过于使用PS3的视频、音频播放和照片浏览了，这样玩家就可以将PS3作为PSP的一块外置硬盘，主机放在客厅，也能通过"遥控操作"躺在床上观赏电影、听听音乐、看看相册。另外，如果你的Internet网络配置使用了网线接入，那么还可以浏览网页、使用PS3聊天软件进行网络聊 天。


▲通过PS3观看1080p《生化危机》电影预告片的精细效果


▲《GT4》动画效果更让人赞不绝口。

不能不提的是，用PSP来播放PS3上1080p的高清数字视频效果还是非常震撼的。通过网络传输的视频效果非常不错，电影《生化危机》预告片中人物脸上的斑点、游戏《GT4》动画车灯中的光斑看起来都一清二楚，可要比PSP本身播放AVC视频的效果要好得多。

"遥控操作"过程中PS3电视显示端始终停留在"Remote Play in Progress"的状态显示界面，并不会随P SP端的操作变化。在PSP上按下HOME键后，选择"遥控操作结束"就会退出遥控状态。第二项的"PS键"的功能是执行与PS手柄上P S键相同的操作。第三项设置中可以设定PSP按键响应时间，在按键反应与画质之间进行权衡，另外还可以查看当前无线连接状态。



▲按下HOME键跳出的选项页面。

其他

PSP与PS3除了以上联动功能外，将PSP以USB连接状态连接PS3时，还可以使用PS3系统界面下的图片预览、音乐播放等功能查看PSP记忆棒中的内容。不过目前PS3与PSP的联动功能还是非常有限的，再加上目前还没有一款双机联动游戏诞生，看来PSP与PS3联动功能的拓展还有很长一段路要走。不过如果SCE曾经公布的功能都实现的话，感觉PSP更像是PS3的一款附属配件了。

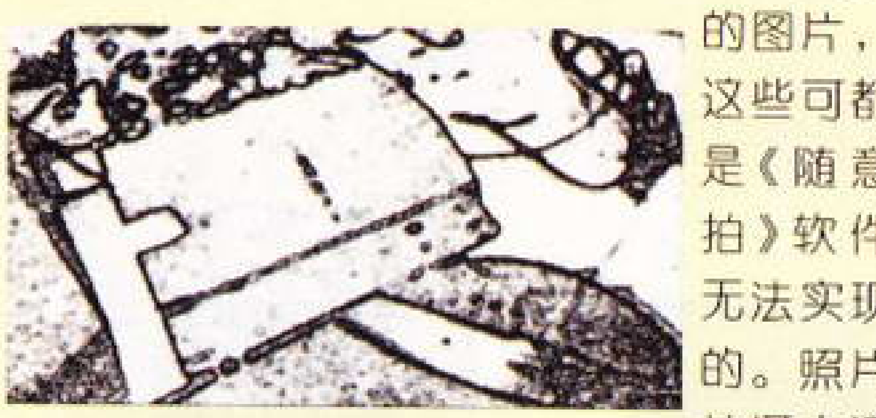
小贴士 1080p就是1920×1080解析度，比PSP的480×272画面整整高出4倍，因此在PSP上播放1080p效果是远不能达到PS3质量的。但压缩后的高清画面在PSP上观看效果还是要比限制图像大小最高368×208的AVC视频要好很多。

3.0系统新功能

摄像头

除了联机功能外，新系统的另一看点就在于加入对摄像头这款PSP新周边的支持。当玩家将摄像头安装好后，直接选择“照片”—“摄像头”就可以进入拍摄状态了。作为PSP系统的一项附带功能，摄像头的强大简直令人汗颜。进入后看看下方的各种状态显示，简直可以媲美数码相机的功能了。

按下△键调出选项，除了文件编号、快门音这些简单设置外，就连白平衡、曝光调整这些数码相机的专业设置也都包含在内。照片模式还发挥了130万像素摄像头的真实水平，2.8倍的数字变焦，能够拍摄最大1280×960大小的图片，这些可都是《随意拍》软件无法实现的。照片拍摄中还加入了“效果”这一有趣的选项，可以设定“素描”、“玩具照相机”(就是偷拍的那种效果)、“变形”(大家小时候都玩过哈哈镜吧)、“文本”(黑白效果)四种特殊滤镜，虽然还是赶不上《随意拍》有趣，但玩起来也颇有意思。


▲以特殊的素描效果拍摄到的PS3主机。

按SELECT键切换到“影像模式”后可以直接拍摄480×272解析度的视频，并保存为的MotionJPG编码的AVI文件。拍摄时还可以进行最大1.4倍的数字变焦，单个视频文件没也有时间限制，只要记忆棒够大，想拍多久就拍多久。系统还会自动根据当前记忆棒容量为你计算还能拍摄多少张图片以及多长时间的视频，体贴的设计不能不让人赞叹。

作为一款摄像头，在光线充足的环境下拍摄的效果还是非常令人满意的。拍摄的视频和图片还能直接在PSP对应功能下欣赏并进行文件管理，当然也能拷贝到电脑上永久留念。

显影器

音乐播放中加入的“显影器”也为PSP作为21世纪Walkman平添了又一独特亮点。不知大家在用Windows Media Player和Winamp时是否喜欢在欣赏音乐的同时打开“可视化效果”功能，看着各种幻想般的图案随着音乐舞动，让人在欣赏音乐的同时也体会到视觉上的冲击。PSP“显影器”的功能正与之相仿。当你在播放音乐时按下△键调出选项，选择“显影器”后，就可以在系统内置的5款绚丽效果中选择一款作为音乐播放的屏幕背景了。如果实在让你难以挑选，还可以选择“RANDOM”随机效果让小P来帮你决定。再配合一款发光的PSP音响底座，开启“显影器”后将它放在书桌播放音乐，简直能与一套家庭音响组合媲美。



▲绚丽的“显影器”效果如果能投影在大屏幕上就更炫了。

总评

新系统加入的其他一些小功能也非常体贴，像UMD自动启动开关的选项个人感觉就非常实用，设定开机不自动运行UMD就能不必每次开机都要弹出UMD光盘，的确方便了很多。看着PSP 3.0功能的强大，NDS在这方面可就望尘莫及了，游戏、拍摄、网络，再加上联动，PSP已经成为一款完美的个人数字娱乐终端，而绝非一台掌上游戏机那么简单，这也许才是21世纪Walkman的真正形态，但不禁又让笔者为它并非玩家心目中21世纪掌机的真正形态而感叹。

小P的3.0系统果然强大，但PS3联动功能上还远没有完成。

最喜欢它的PS模拟器和拍照功能，感觉小P变得更温馨更时尚了。

文 米格

——PSP摄像头及《随意拍 剪辑版》评测

大头贴影像馆·口袋生活更精彩！



SP评测室

PSP 随意拍 剪辑版
ちょっとショット Edit

◆SCE◆ETC◆2006年11月2日◆日版
◆1人◆存档大小根据拍摄内容而定，最低224KB◆4762日元
◆对应PSP专用摄像头◆对应玩家年龄：全年龄

PSP附属周边的功能真是越来越强，先是专用麦克配合《Talkman》创造了口袋导游，紧接着公布的专用GPS接收器和《导航软件》又创造了口袋地图，还有个即将发售的专用耳麦和《小P卡拉》创造了口袋KTV。而现在专用摄像头的诞生，又为PSP增添了拍摄这一崭新的功能。再配合《随意拍 剪辑版》这款功能强大的拍摄、后期软件，你将会发现它所实现绝不仅仅是拍摄影片那么简单，完全带给你另一种欢乐！本辑《口袋光环》中还配合文章加入有趣的介绍视频，大家一定要记得观看哦。

软硬信息——摄像头及配套软件官方介绍







摄像头部分

有效画面像素	131万像素（实际像素因所使用软件而异）
镜头	广角镜头，F2.8，f=28mm（35mm换算）
摄影距离	通常模式下40cm～∞，另外具备微距模式，微距模式下最佳拍摄距离为7cm
聚焦	自动聚焦
文件存储格式	图片为JPEG格式，影像为Motion JPEG格式
声音录入	单声道麦克风，线性PCM

随意拍 剪辑版

◆拍摄	
影像（15秒内）与图片	
可以进行声控拍摄，捕捉精彩的瞬间	
具有多种拍摄模版，用来拍摄搞笑镜头	
●图片拍摄	
解析度	480×272、640×480
大头贴拍摄	大头贴模版多达61种，具有问候语、变装、抽签、亲密、水中、魔术等多种拍摄效果
看门狗拍摄	其实就是声控拍摄模式
●影像拍摄	
480×272，30fps，最长连续拍摄15秒	
间隔拍摄	
分段拍摄	

◆编辑
加载字幕
加载SE音效和BGM背景音乐
前进、后退播放，进行剪切编辑等功能
只有你想不到的，没有软件做不到的，并且所有效果都支持直接渲染播放
●模版编辑
任谁都可以掌握的影像变换特效模版
宽屏展示冲击告白风格、战场报道风格……
●影像、动画编集
（图片编辑功能有部分限制）
◆相册
影像、图片以幻灯片形式播放
可将多个文件选中后组成群组
将影像以AVI格式渲染输出存储在记忆棒上，以便电脑打开播放
◆幻灯片浏览
影像、图片一览
设定BGM(3种)作为幻灯片浏览的背景音乐
按键切换当前播放文件

字幕功能	
字体	11种
文本框	6种
画面切换、渐变显示功能	
画面切换	7种
渐变显示	5种
图章功能	
总图章图案数	217种，印章、汗、记号、火炎、烟雾、箭头……各种内置图案给你提供丰富的选择
图片效果功能	
效果	114种，马赛克、格化、波浪、底片反光，黑白、分割、画面对称、人影、模糊……各种效果一应俱全
声音功能	
SE音效	38种
BGM背景音乐	45种
渐变、音量强弱，后期录音加载	
播放方向、速度变更功能	
修剪底片功能（开始、结束位置设定）	

硬件评测——PSP专用摄像头

PSP摄像头是与《随意拍 剪辑版》软件捆绑销售的，售价在320元左右。两款产品被一同安放在了一个黄色主体的长方形纸盒中。纸盒上图案非常精美，背后还有一个简单的特性介绍。打开包装后，里面的一个白色纸壳中安放的就是PSP专用摄像头了。另外一个黄色的包装盒内放置的是《随意拍 剪辑版》UMD光盘以及厚厚的软件使用说明手册和一张快速使用指南。

继续打开白色纸壳，就将会看到PSP专用摄像头的身影了。它被安稳地固定在塑料壳中。塑料壳的下面还躺着一个小巧的摄像头专用便携盒，这一点倒是非常体贴玩家。我们就来取出摄像头，仔细观摩一番吧。

将PSP摄像头拿在手里感觉有些轻，本来





▲通过旋动开关来切换微距和正常拍摄两种模式。

看着表面金属般的反射质感，还真以为是比较具有重量感的金属外壳。整个摄像头的做工十分精细，整体设计也非常精致。黑色的镜头部分被安装在一个圆筒形转轴上，镜头两侧的转轴上分别是摄像头的指示灯以及微距、正常拍摄的小标志，玩家可以轻轻旋动黑色镜头，来让小豁口在微距与正常拍摄小标志之间切换，从而改变相机的拍摄模式。

拨动转轴右侧的滚轮可以旋转镜头所对的方向，在旋转到前、顶、后三个位置时明显能感觉到定位卡的定位，这样拍摄时也就不会因为转轴自身随意转动而导致拍摄的照片花掉了。实际上，这款转轴中还有状态判

LIKY：配合3.0系统拍照功能已经能够拍摄1280×960解析度的大幅照片，比手机拍照强多了。

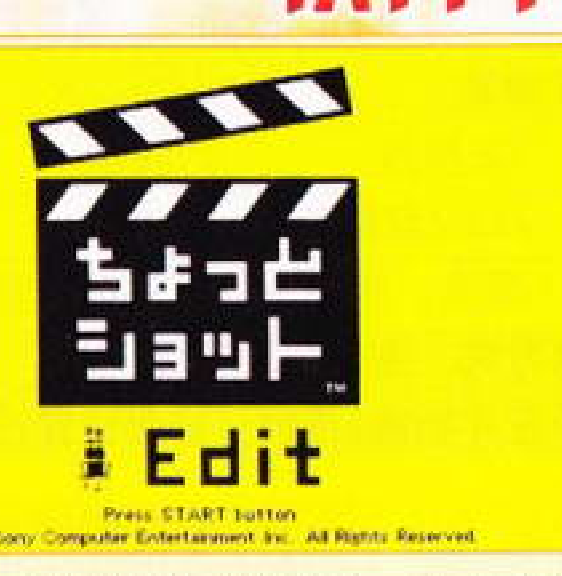
定开关，可以判断当前镜头方向，并将这个信息发送给PSP，另外转轴旋钮处中心有个小点，这里其实有个摄像头自带的麦克风，小孔就是留着取音的。摄像头底部的正中央是miniUSB接口，接口的左右两侧有两根弹入式的小铜针，应该是用来为摄像头增强供电用的。左右两端则是定位卡，左侧的螺丝在插入后旋紧即可将摄像头牢牢固定在PSP上。将摄像头翻起意外地发现miniUSB接口下方印着"MADE IN CHINA"的字样，没想到这款摄像头竟然还是出自Sony在中国的工厂。



▲摄像头底部赫然印着"MADE IN CHINA"字样。

端详了这么久，大家一定和我一样想看看这款摄像头的实际拍摄效果如何了吧！下面就来快快放入《随意拍 剪辑版》UMD光盘，来看看摄像头的实际拍摄表现吧。

软件介绍——《随意拍 剪辑版》



要想使用《随意拍 剪辑版》，首先需要将小P刷新到最新的2.82版本固件。《随意拍 剪辑版》光盘中就附带了2.82固件升级包，另外自制固件SE-B"也可以通过安装模块补丁的方式更新摄像头驱动(详细介绍参见53辑《模块，让SE-B"变得与Devhook一样精彩》一文)，而据米格了解，Devhook下可以运行《随意拍 剪辑版》，但始终无法支持摄像头，甚至在摄像头插上后会发生死机现象。

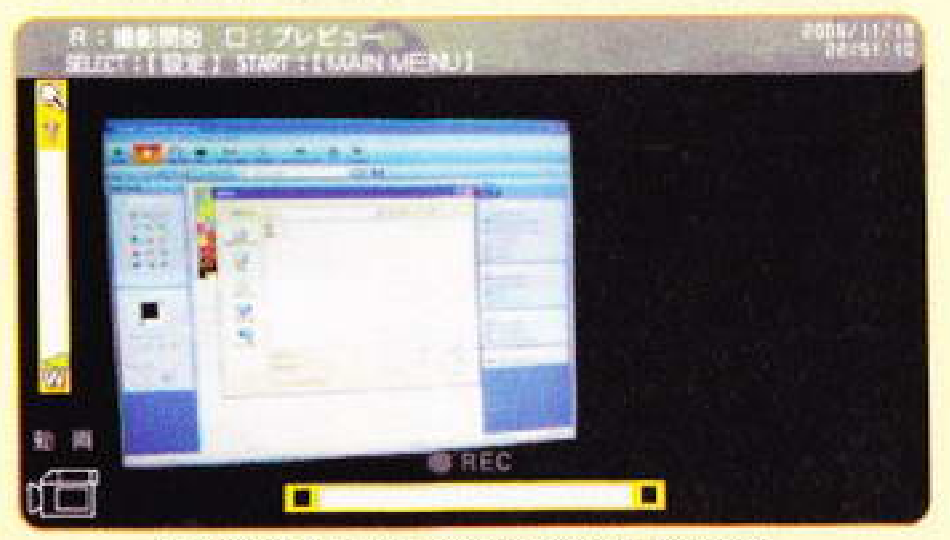


▲简洁的界面符合它作为一款实用软件的定位。

开启《随意拍 剪辑版》，首先就是一首风格幽默的小曲传入耳中，按下START键就会进入软件主界面了。软件的主菜单共分六项，摄像(VIDEO)、拍照(PHOTO)、展示(SLIDE SHOW)、相册(ALBUM)、模版(TEMPLATE)、编辑(EDIT)，左上角还有机器人(ロボ)进行说明，一眼看去功能就让人一目了然。

拍摄模式

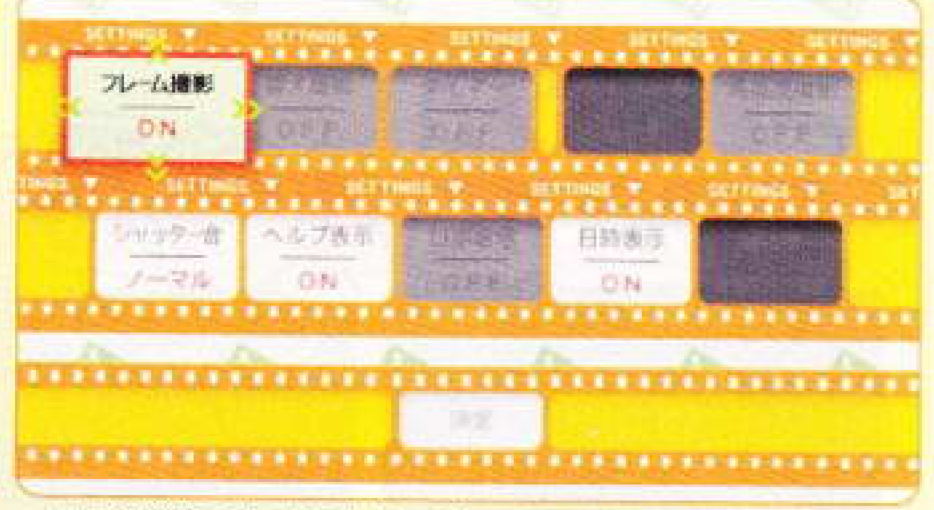
首先进入摄影(VIDEO)模式，这里允许玩家拍摄15秒的视频，按下R或○键就可以开始、暂停拍摄，按×键中止或15秒完成后，视频会以一种特殊格式存储在游戏存档中，15秒影像要占用近9MB的空间。拍摄时按方向键↑和↓可以拉近、推远焦距，按□键可以回放上一次的拍摄，按下START键显示主菜单，按下SELECT键进入设置页面。设置页的第一行可以开启3种拍摄模式，分别是间隔拍摄(间欠撮影)、分段拍摄(コマ撮り)、高亮拍摄(高感度撮影)。间隔拍摄其实就是以选定的间隔时间进行拍照最终连续成影像；分段拍摄是将15秒拍摄时间分为几段进行拍摄；而高亮模式则是针对室内亮度不足而进行曝光补偿的拍摄。下方的三个选项为显示



▲摄像模式下左下方会写有"动画"的字样。

选项，依次为帮助条、机器人（严重影响取景，强烈建议拍摄时关闭）、时间的表示开关，设定完成后点下方确定则会返回拍摄画面。一定记得在拍摄近景时将摄像头镜头旋在微距模式下，在摄像头方向旋转后拍摄画面还会自动翻转为正向。

玩过了摄影我们再来看看拍照（PHOTO）功能吧。拍照的操作和设置基本与摄影模式没有区别，只是拍摄模式有较大不同，而且可以指定快门声音（シャッター音）以及照片大小（解析度）。拍摄模式上，新加入了大头贴（フレーム撮影）、声控拍摄（番犬撮影）、延时拍摄（タイマー）三种模式。声控模式下从狂犬到忠犬对声音反应的灵敏度由弱至强，按下R或○键后只要有声音就会拍摄一张照片，按×键则可以退出声控状态。延时拍摄就没什么好说的了，是个相机都会有这功能，开启后还能选择读秒声音（タイマー音）选项。最后介绍一下大头贴模式，这可是《随意拍》的一大亮点。开启后在拍摄画面按下△键就能进入模版选择界面，上下切换类别，左右切换样式，61种模版一定能让你百玩不厌。拍摄好的照片会以JPG格式存放在记忆棒根目录下的PICTURE\CHOTTO_SHOT文件夹中。经米格测试，这款摄像头在光线充足的情况下拍摄效果还是非常不错的，色彩、清晰度都非常令人满意，但在光线稍微偏暗的室内环境拍摄出来则显得噪点、色彩抖动过多。如果周边厂商能够推出它的配套闪光灯，用起来一定更加方便。记得观看我们《口袋光环》中的精彩视频，直观地让你感受《随意拍》的独特乐趣。



▲拍摄模式下选项要丰富一些，现在就打开大头贴模式吧。


▲这种室内亮度已经是拍摄效果有所保证的极限了。

编辑模式

除了进行拍摄，这款软件还能实现简单的照片、影像编辑功能。进入相册（ALBUM）后选择照片或视频按△键，在弹出菜单中选择“EDIT”→“编集”就会进入编辑界面。编辑的概念很简单，图层+特效模版就能完成所有操作，有些模版还需要用滑杆调整位置，其他的基本和大头贴模版选择没什么两样了，文字输入界面还能通过□键选择日文汉字，影像编辑还可以对每层模版加时间点，多达数百种的处理模版会让你的照片、影像效果更佳出色。另外这里还要提到《随意拍》功能的另一个亮点：视频模版。在相册中选择右下角有V或Avi图标的视频文件按△键，还会弹出“TEMPLATE”模版选项，这里内置了10种特效模版，让玩家瞬间成为特效高手。使用模版后再进行编辑（EDIT）还能进行各种个性设置，并且最终通过“AVI书き出し”以AVI格式保存在记忆棒VIDEO\CHOTTO_SHOT文件夹下供电脑、PSP播放（2.82版本PSP可直接在系统界面的Video菜单播放《随意拍》输出的AVI文件）。

综评 ——让掌上世界更精彩

本辑口袋光环中还有一段有关摄像头的广告片，相信看过以后大家一定会对它更有兴趣。软件虽然不错，但这款摄像头在硬件上还是存在一些问题的。比如长时间使用会发热，明显增大了PSP的电量耗费，配合这款软件只能拍摄最大640×480解析度的照片，从专业角度上看就显得很鸡肋了。但《随意拍 剪辑版》以简单的操作瞬间就能实现如此多彩的丰富功能，不能不让人感到震惊，小编们在拿到后也是轮番摆弄，瞬间拍出几百张大头贴高呼过瘾，喜欢拍照的玩家不妨试试吧。


软饼干：想要米格《随意拍》真人通缉照的请与本饼干联系，免费发放，送完为止……

主流4GB记忆棒 评测报告书

文 米格



NDS烧录卡都已经迈入了采用外存储卡高达1GB大容量的新时代，PSP记忆棒自然不能只在2GB停滞不前。现在的PSP游戏动辄1个多GB的容量，所以2GB的记忆棒也已经很难满足广大玩家的需求。就在这个时刻，4GB大容量记忆棒也开始悄然投入市场，本次米格特意走访电玩店，找来了两款市场上最为常见的4GB记忆棒进行评测，想要购买4GB记忆棒的玩家不妨看过本辑的“SP评测室”后再做斟酌。

记忆棒简介

记忆棒，英文名称叫做Memory Stick，它是一种可移除式的快速闪存记忆卡格式，由Sony制造，并于1998年10月推出市场。现在，记忆棒已经成为一个家族，它包括标准的Memory Stick、Memory Stick Pro(更大的储存容量和更快的传输速度)、Memory Stick Duo(Memory Stick 的缩短版本，还包括我们在PSP中最常用的Memory Stick Pro Duo)以及Memory Stick Micro(M2，比Duo更细小，是专为移动电话研发的可移动外部储存介质)。



▲MS家族的最新一代，是Sony专门为手机研发的可移动外部储存介质。

记忆棒被大量应用于Sony家族的电子产品上，数码相机、手机，当然还有我们手中的PSP。虽然记忆棒是由Sony独家开发、独家支持的标准，但为了弥补技术上的不足，Sony还是授权了很多第三方生产厂商来生产兼容记忆棒产品，其中最为常见的就是SanDisk和Lexar两个品牌的记忆棒，而事实也证明，这些闪存生产大厂制作的记忆棒往往质量更好、寿命更长。

下面我们来详细介绍一下PSP所使用的Memory Stick Pro Duo记忆棒。它的外形尺寸为31.0mm×20.0mm×1.6mm，目前产品最大容量为8GB，而根据Sony公布的资料来看，记忆棒在理论上将能达到最高32GB的容量。记忆棒的速度才是大家最为关心的话题，Memory Stick Pro Duo记忆棒理论最高读取速度为160 Mbps(20 MB/s)，最小写入速度为15Mbps(约1.9MB/s)，当然这些理论值在现实中是很难达到的。由于使用条件的种种限制，一般使用时能达到最高速度的一半就已经很不错了。市场上2GB容量以下记忆棒的可选品牌还是有一些的，可提到今天我们要进行评测的4GB容量记忆棒，目前市场上最多的就只有Sony组装记忆棒和SanDisk水货了，自从暑假过后，这两款产品就开始不断流入市场，并以其相对低廉的价格广受玩家的关注。下面首先来看看这两款产品的详细介绍吧。

从米格调查的情况来看，目前Sony组装记忆棒只有一种，并没有高低速之分。从外观上来看，组棒的整体包装比较简单，并且包装上标有大量中文，右上角还印有“PSP适用”的字样，左上角贴有“5年保修”和激光防伪标签，但问过店家后，了解到组棒的质保最多只有1年而已，但能够提供1年质保，也总比水货无

Sony 4GB组装记忆棒





Sony 4GB组装记忆棒

Sandisk 4GB水货记忆棒



质保让人用得更安心一些。打开包装后将小小的记忆棒握在手中，感觉整体做工还算不错，表面材料手感很好，印刷字样也都很清晰，由于是店商提供的测试产品，米格也不便多在手上摆弄，估计里面应该也用的是三星的芯片。将它插在PSP上进行格式化后显示容量为3876MB，显然它并不支持Magic Gate著作权保护机制。由于供货量的上涨，这款组装记忆棒的价格也将越来越低，目前它的售价为620元，网上还有人开599元的价格。2GB的高速组棒最近价格都上涨到了350元左右，而这款4GB组棒售价跌破600元，实在让人心动。

虽然SanDisk在国内代理众多，但是这款4GB记忆棒却是在前些日子才终于有了宏衢代理的D750i-4GB版本。提醒大家一点，千万别以为SanDisk记忆棒就没有组装的，既然能制作Sony组棒，只要换个外壳，不就成了SanDisk组棒了？所以大家购买时一定要小心。米格选择水货评测的原因，主要也是因为货源可靠，玩家在进行购买时还是建议购买行货。SanDisk水货记忆棒采用塑料外壳热封(行货一般还套有一个长方体纸壳)，包装上全部是英语，有的在包装纸左侧还印有PSP compatible的字样。包装的右下角还印有5年质保的字样，不过在国内铁定无效。SanDisk的Memory Stick Pro Duo记忆棒一向都附赠有Memory Stick Pro转接器，可以将短棒转长棒，供数码相机等其他设备使用。打开包装后取出蓝色的记忆棒，感觉还是SanDisk的外部制作更加精良，将它插在PSP上后格式化识别为3904MB，由于进货渠道不同，目前它的市场售价在900元以内，并无高低速之分，无质保。行货宏衢代理D750i-4GB版本售价应该在900到1000元之间，差价不是很大，但多出来的却是5年质保的服务。

另外，最近市场上还出现了Sandisk 4GB 3898MB的半透明彩棒以及Ultra II 4GB 3904MB高速棒，当然这两款暂时都只有水货。3898MB的半透明彩棒应该和蓝棒是同一款产品，售价也和蓝棒相仿。相比之下Ultra II高速棒对玩家的诱惑应该更大一些，不过经测试发现它的读取速度并不比蓝棒快多少，写入速度倒是能快0.5MB/s左右，可售价却要比蓝棒高出几百元，实在不划算。



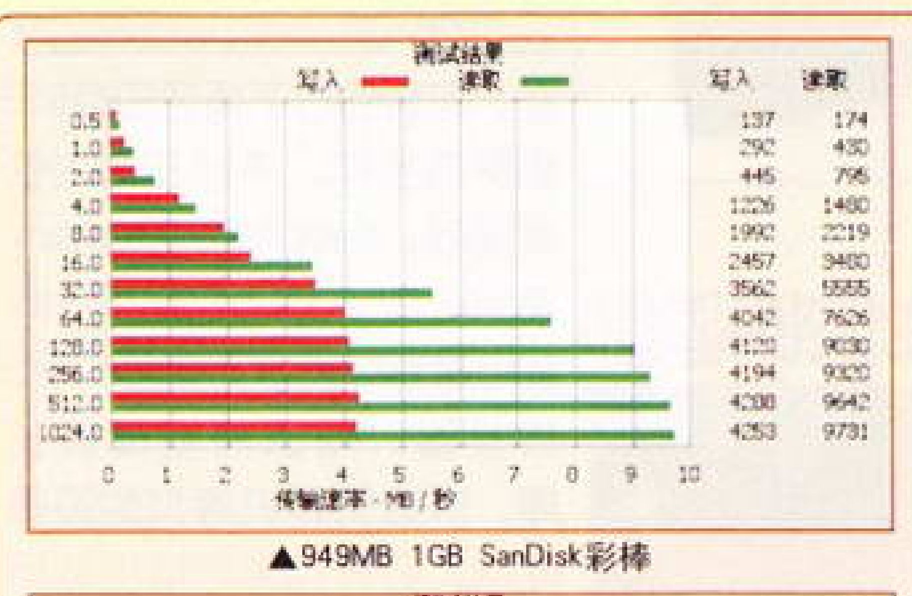


测试结果

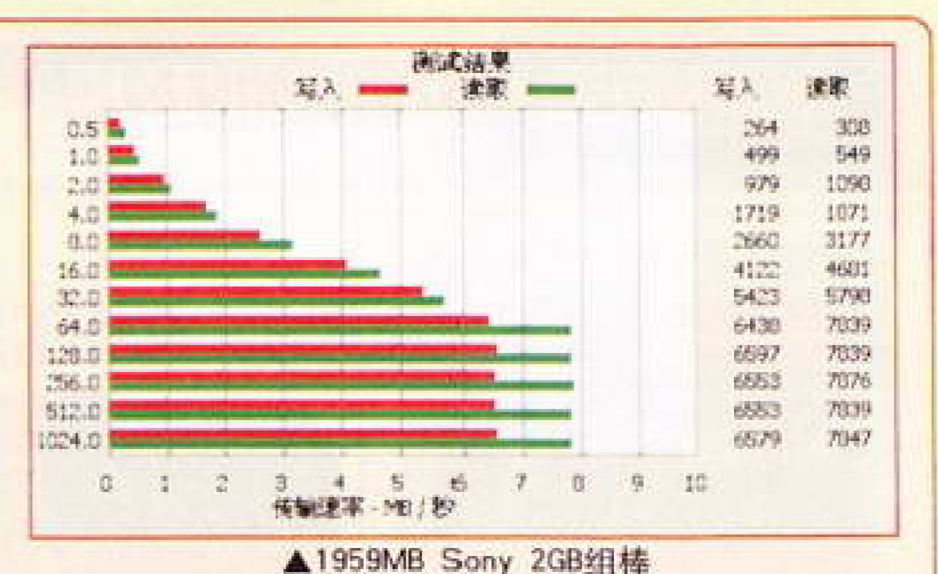
为了便于进行速度上的对比，米格还特意找来了1GB SanDisk彩棒(实际容量949MB)、1939MB Sony 2GB组棒、1948MB Sony 2GB组棒、1959MB Sony 2GB组棒(也就是我们常说的高速棒)进行了评测，以便大家进行一个直观的对比。本次测试采用电脑配置为赛扬2.8GHz、512MB内存、硬盘80GB，以PSP的

USB模式连接2.0 USB电脑接口作为测试读卡设备(可要比一般读卡器速度快得多)。虽然速度还是受到了一些限制，但这个结果也十分接近于玩家们平时使用时的效果。

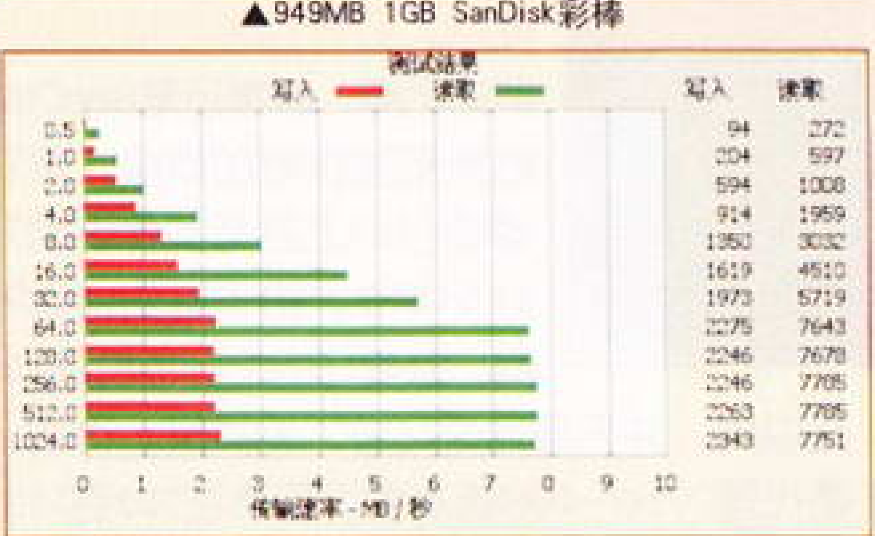
本次评测使用了最为常用的ATTO Disk Benchmarks 2.02软件，评测图标左侧纵坐标表示写入文件的大小，从上到下对0.5KB的小文件至1MB的大文件进行读写速度测试(文件越小平均读写速度会越慢)，下方横坐标表示了读写速度，右侧数据表示读写速度具体数据值，单位为KB/s。



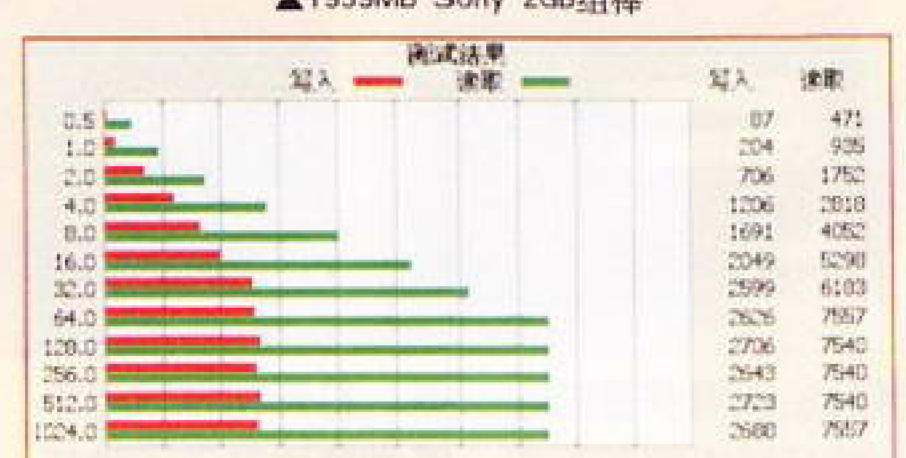
▲949MB 1GB SanDisk彩棒



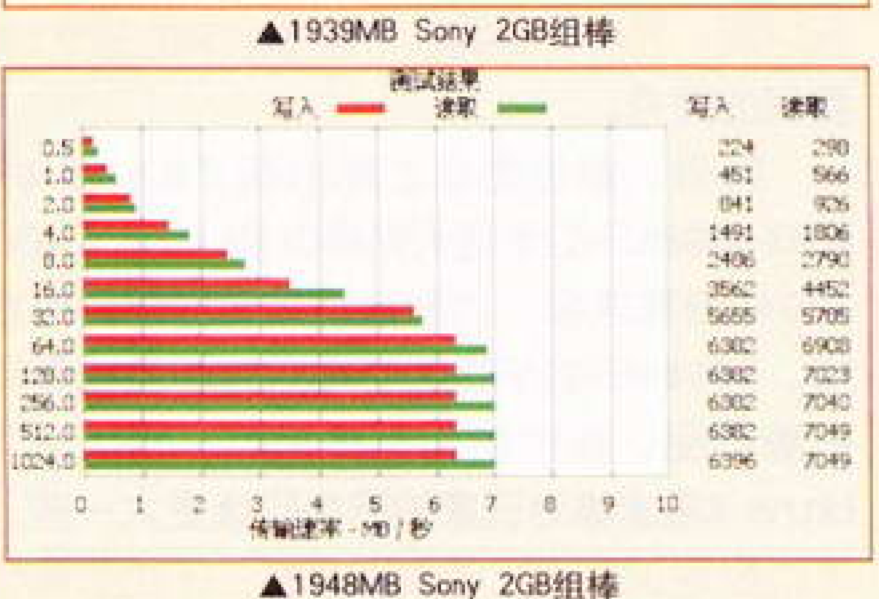
▲1959MB Sony 2GB组棒



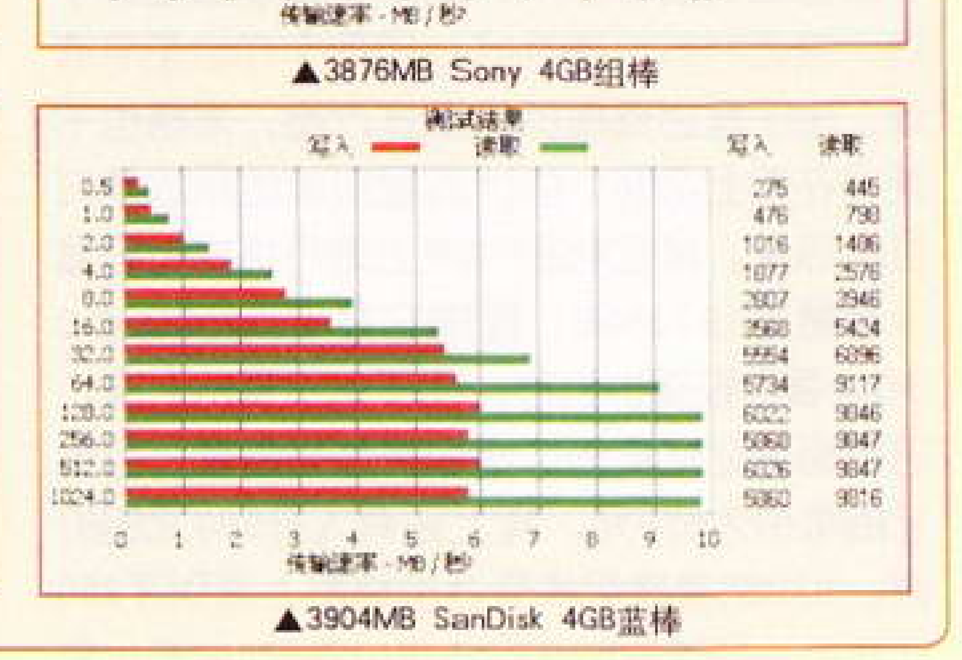
▲1939MB Sony 2GB组棒



▲3876MB Sony 4GB组棒



▲1948MB Sony 2GB组棒



▲3904MB SanDisk 4GB蓝棒

数据评析

看过这些测试图表后，我想不用米格再多说，大家也应该对两款4GB记忆棒的速度有一个直观的认识了。3876MB Sony 4G组棒应该和1939MB Sony 2G组棒采用了同样的芯片制造，两者都有很明显的写入速度慢这一特点，最快2.7MB/s左右的写入速度是有些让人不敢恭维，拷贝一个1GB的ISO大约需要6分半，小文件的写入速度就更惨不忍睹了。不过好在7.5MB/s的读取速度还算不错，玩游戏、看视频都绝对没有问题。

3904MB SanDisk蓝棒的读写速度就比较让人满意了。接近10MB/s的读取速度加上6MB/s的写入速度，比SanDisk 1GB彩棒的速度还要快，虽然价格是昂贵了点，但单从写入速度来计算，多花200元就翻了1倍，而且质量方面比组棒也更有保证，还是很值得推荐的。最后，还要感谢深圳市华强北万商电脑城2层龙漫电玩店的友情帮助。


4GB记忆棒购入已经是大势所趋，不过行货的价格目前还有小幅度降价余地。


考虑到今后PS3联动下载PS模拟器，还是购买行货质量更有保证。

CheatMaster技巧补完

——模糊搜索

文 ZinniaSun 编 米格

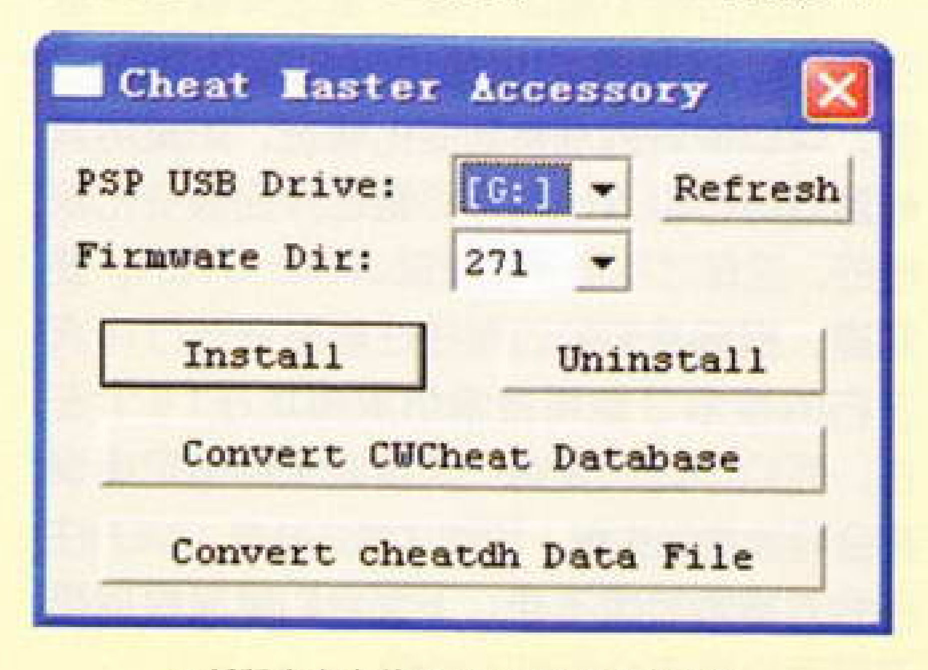
在47辑《掌机王SP》中小Z为大家介绍了如何通过CheatMaster来对DevHook引导的PSP游戏进行简单的修改。而经过一段时间的发展，这款由国人制作的CheatMaster插件在功能上日益强大，最新版本不但程序兼容性更高一筹，而且还加入了模糊搜索这一强大功能，让你轻松修改游戏中那些无法通过具体数值判断的血槽类图形化属性，真正成为一名修改达人！下面就让我们来看看究竟如何才能练成这一"无敌"技能吧。(^_^)



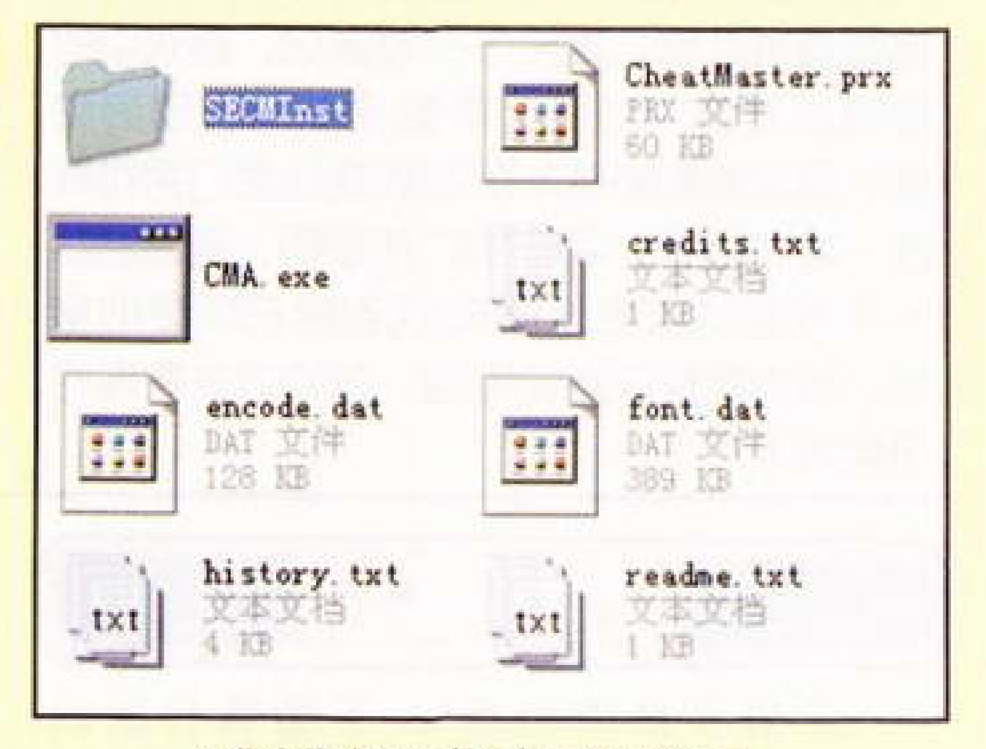
▲有没有见过比血槽还要长的生命值？看完这篇文章你也将获得超人一般的能力！

下载安装

首先我们需要下载最新版本的CheatMaster插件进行安装，下载地址为http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=113251&extra=page%3D1&page=1，最新版本编号为0.6c，使用程序附带的CMA.exe安装辅助程序就可以简单完成安装过程，之后直接启动DevHook就可以进行使用了。关于这款插件的安装及使用方法在47辑中我们已经做了详细的介绍，因此这里就不在赘述。最新版本还加入了对SE自制2.71固件的支持，可以直接将修改器写入到Flash0区域中。它的安装过程也比较简单，在通过CMA.exe程序完成了DevHook插件安装后，再复制SECMInst目录到GAME150目录中并运行，之后按×键安装到2.71自制固件引导中，想要卸载的话按□即可从Flash0中去除。程序安装过程非常安全，只会写入一个2.4KB的引导文件，并自动修改pspbtcnf_game.txt(注意：以前自行刷机的朋友需要先手动卸载以前的版本)。由于新版本加入了文本阅读功能，可以让玩家在游戏的同时读取TXT格式的攻略文件，因此中文版必须加载庞大的中文字库。而这就会导致中文版修改器可能因内存占用太多使游戏死机。遇到这种情况时，建议玩家使用英文版，从目前了解的情况来看，中文版确实导致程序兼容性下降。



▲新版本在安装界面上并没有什么变化。



▲将当前选中文件夹拷贝到记忆棒下。

下面就主要来针对新版本加入的模糊搜索功能进行说明。

搜索原理

首先，我们来对模糊搜索的概念进行一些说明。在上一次文章的开始，小Z已经对几种游戏修改的方法进行过系统的介绍，可游戏中虽然所有属性都是通过数据来记录的，但有时这些数据在游戏中却是以图形的方式表达出来，因此我们也就无法直接获得它在内存中的准确数值，比如格斗游戏中的血槽就是一个典型的例子，我们能看到它的多少，却不知道它在内存中的具体数值，而无法通过传统搜索方法进行地址搜索从而修改游戏。而模糊搜索这种搜索方法却能解决这个难题，作为一种搜索方法，它对存档修改及内存修改这些修改方式都是同样适用的。之所以称为模糊搜索，是因为它可以在没有具体数值的情况下来找到游戏中某项属性在内存或存档中的记录位置。话这么说很多人一定都会奇怪，没有数值怎么可能找到具体的数据地址呢？大家可不要忘记，游戏中的数据都是会“动”的，青蛙是如何识别猎物的？模糊搜索的基本原理就是让我们拥有青蛙一般的眼睛，紧盯“动”的东西，通过追踪一个数据的改变过程来找到自己所要的猎物。对内存修改方式而言，这种方法实现的流程如下：

记录A时刻全部内存数据

↓

B时刻时需要追踪的血槽发生变化

↓

根据变多还是变少的情况选择搜索限定条件，将B时刻与A时刻内存进行对比，记录符合改变情况的内存地址及B时刻的内存数据，排除其他不符合改变条件的地址。

↓

反复步骤2和3，直到排除所有干扰地址，或者只剩少数地址后通过经验及试验法对每个数据一一锁定观察游戏中效果，从而找出我们所需的地址。

↓

观察血槽与数据的对应关系，输入适当大小的数据来锁定血槽。

↓

存档修改方式下的模糊搜索方法其实同上，只是将A时刻变成A存档，B时刻变为B存档，根据存档时的血槽状况进行追踪，从而找到某项属性在存档文件中的记录地址，本文中就不做详细的介绍了。另外要提的是模糊搜索中经验判断也会起到非常重要的作用，在下面的实例中小Z也会为大家来介绍一些简单的判定方法。

使用实例

了解了修改原理，下面我们来以《DJMAX携带版》为例对模糊搜索进行一个简单的实践，由于CheatMaster 0.5b版已经加入了完整的模糊搜索功能，且该版本的普及率也最为广泛，因此这里我们采用0.5b版来介绍它的使用方法。在保证记忆棒中有30MB以上剩余空间的情况下启动DevHook软件进入游戏（这些剩余空间将用来作为搜索过程中的缓存来记录一些必要数据，否则即使操作正确最终也无法获得结果），就可以体会到这款游戏的BT级别难度了，选择8键难度的游戏经常曲子还没听到10秒钟就宣告GAME OVER，根本不给玩家一个熟悉的过程，因此我们本次修改的目标，就是解除掉《DJMAX》中的生命值限制，实现0打击率也能通关的伟大目标！（众人一阵恶寒……）



▲优秀的音乐和超高的难度一向是这款音乐游戏的卖点。

修改过程中建议大家尽量选择简单一些的曲目，这样左侧生命值变化就能明了一些，可以很好的观察到变化情况，如果用其他游戏进行修改也同样尽量选择血值变化较慢的，这样才不至于很快就GAME OVER，要知道，模糊搜索的过程往往都需要进行10次左右的搜索才能将搜索结果限定在10个左右，而且中间只要有一次搜索条件指定错误都会导致搜索失败，因此太快GAME OVER往往会对搜索造成不便。下面我们就来根据修改原理来逐步介绍修改过程。

1 首先在我们刚刚进入曲目后，按下Start将游戏暂停(由于音乐游戏中的同步问题，因此可能出现直接叫出修改器而游戏却并没有中断的情况)，然后同时按下音量+和音量-两个按钮叫出修改器(这是CheatMaster修改插件默认启动热键)，选择“搜索数据”→“改变类型”→“模糊”，确认搜索范围为00000000—01800000(这是PSP游戏的24MB正常内存使用范围)，然后选择“重新搜索”开始第一次记录内存。完成后返回游戏。



▲一定要记得修改类型，否则是无法开启模糊搜索状态的。

2 当游戏中音符掉落而没有被击中导致左侧血槽降低后，我们再次暂停游戏叫出修改器，这时选择“搜索数据”→“再次搜索”，程序就会提示选择搜索限制条件，这里我们当然选择“减小”，然后按○键确定，等



▲选择“再次搜索”后一定要注意搜索限定条件不能选错。

待片刻后就会出现搜索结果，而数值过多时这些结果是不会被修改器列出的。这里提醒大家对于《DJMAX》修改时一定要暂停游戏，否则可能出现修改过程中游戏依旧运行，导致搜索时数值还在改变等严重问题。

3 返回游戏后重复步骤2，直到地址列表所列结果在10个左右、并且再次搜索后数值不会减少为止。这一步的关键就在于一定不要将搜索限制条件选错，否则前面的一切工作都会前功尽弃！

4 当经过几次搜索而结果都不再明显变少，并且这几个为数不多的结果已经可以显示出来的时候，就可以准备进行修改了。之

5 所以说准备，是因为这里还需要大家对这些结果进行一下理智的分析。

以《DJMAX》为例，最终找到了8个符合条件的地址，仔细观察它们的地址，会发现这8个地址呈3组分布，每组的两个数值地址差距都仅在1或2个字节，而且都有出现41A0的数值，并且以梯形多次出现。这样我们就能判断，游戏中记录血值的应该就是41A0这个双字节数据，而每次搜索时每一组中变化的数字都只有41A0所在地址的数值，由于按照4字节进行判定时，41A0这个2字节的数据被共同包含了，也就导致其他两个41A0在高位的数据也产生了符合搜索条件的变化。



▲仔细观察数据，就会发现其中的规律。

数据重叠原理图示

0039A13	4	5	6	7	8	9
数值	00	00	C8	42	7F	00
高位数据	00	00	C8	42		
中位数据		00	C8	42	7F	
低位数据			C8	42	7F	00

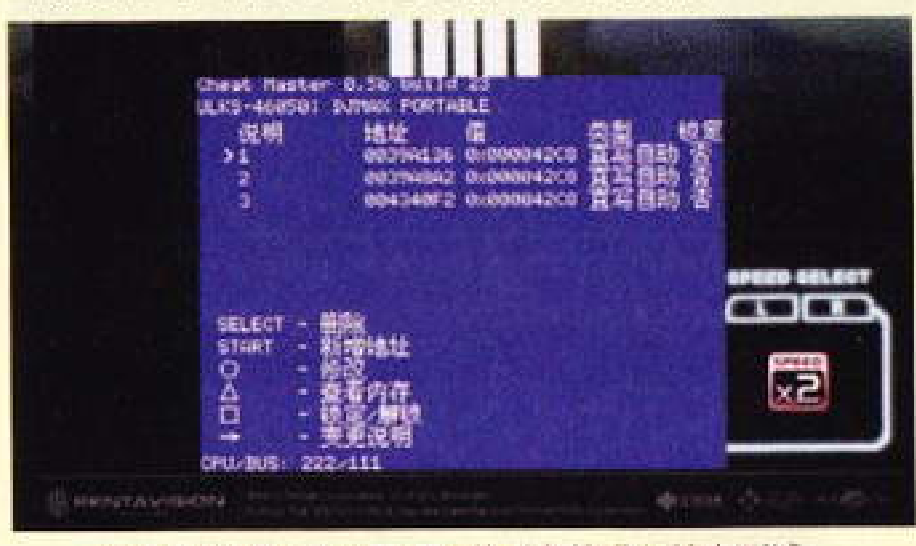
因此在遇到这种情况时，我们只需选择出每一组中以双字节显示41A0的数值进行锁定即可，其他41A0在高位的数据完全可以无视。而之所以出现3组数据的原因，是因为游戏中除了有进行生命判定的一项数值以外，往往还会有用来记录图形显示而不参与程序判定的这些干扰数据。它们都会因程序判定数据而变化，但却不能反作用于程序判定。

6 经过分析后就可以进入试验修改阶段。在3个双字节显示为41A0的数据前按○键分别将他们添加到表格，“数据类型”直接选择“16位”(也就是双字节类型)，“写入方式”为“直写”，“数值”就在按下□键切换为16进制


▲按照图中设置好后就可以准备进入到试验阶段了。

后输入当前的0x000041A0即可，但是对这几个数据都不要进行锁定。

7 下面我们就可以进入试验阶段了。选择"地址表格"，按下□键分别开启每一项的数值锁定，然后返回游戏，看看究竟哪一个才是我们要找的"真命天子"（真的是掌管游戏中性命的"真命天子"）。另外试验的时候大家一定要注意，对于那些修改血槽图形的数据，也许表面上看游戏中漏掉音符也不会掉血，但往往在更长时间的等待后会让你直接GAME OVER，因此大家一定要耐心的多等一会儿再下结论，不要被表象所蒙蔽。


▲按照排列组合的原理从单到多的进行锁定测试。

8 三次试验很快就找到了真正修改生命的数据（当然有些游戏还会使用双地址同事记录血值，这时进行试验就需要注意排列组合，有时需要同时锁定两个数据才会见效），在"地址表格"中按Select键删除刚才的两个假数据后，我们就可以进入最后的一项工作——判断数据可修改的范围。有时不将生命值锁满，可能会导致游戏结束后评定降低，因此对于模糊搜索的数据范围判断也是一门重要的技巧。其实判断的方法也很简单，关掉锁定后，在刚进入游戏没有耗费血槽时打开修改器，进入"地址表格"，在血槽修改项前按△键查看内存，这时光标所在位置就是该地址的数据。由于PSP的CPU采用低位在前的数据读取方式，因此像满血时42 C8在内存中就被记录为C8 42的形式，因此大家在读取内存数据的时候一定记住将两个字节颠倒回来，这时获得的就是血槽数据的最大值了。再次回到地址表格中，在血槽数据前按下○键，来重新制定最后"数值"项，然后"保存表格"，就可以大功告成了。


▲查看内存时一定要注意PSP低位在前的规则。

补充说明

一般情况下这种血槽类数据都会采用双字节记录地址，因此其他一些游戏的修改流程基本也都如上。当然，有时也可能遇到单字节类型的数据，对数据类型的判定往往需要靠玩家多多观察注意搜索时结果显示情况，多进行分析和总结，包括许多的经验排除法，也都需要大家在不断修改、不断磨练中慢慢体会。但这里小Z也提醒大家，并非所有游戏都是采用静态地址内存来记录数据的，昨天就碰到一款游戏折腾了1个多小时也没能搞定，所以也希望大家遇到这种困难也不要灰心，慢慢钻研你也能成为一名修改达人。

最近更新比较频繁的DevHook修改器插件还有CWCheat，比CheatMaster诞生更早的CWCheat最新版本为0.15版。这款修改插件虽然在搜索功能上没有CheatMaster简便，但是该程序官方网站已经成为最大的PSP金手指代码查找地，玩家可以方便的在其网站上找到许多常见游戏的金手指代码。该网站地址为：http://cwcheat.zioale.it/，进入后直接在"Searching a Cheat Code..."中输入游戏编号或名称即可。另外它还支持对自制2.71固件直接启动记忆棒ISO游戏的修改。

最后，也欢迎大家将自己游戏修改表格放在Levelup论坛"PSP技术讨论区 "与大家一同分享，版块地址为http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=75。



文 小超 编 米格

NDS软件新闻

任天堂的Wii终于来了，依靠新颖的操作方式在市场中占据了一席之地。不过Wii的游戏画面的确比其他两款新主机要差很多，不知任天堂的异质战略是否会依然奏效。下面一起看看近期的软件新闻。

实用软件

Image Viewer新版推出

在放出数个Beta测试版之后，NDS专用看图软件Image Viewer于11月25日发布V0.5正式版。新版对DS-Link和EZFlash4驱动进行了更新，重新支持了这两款烧录卡；加入对PNG图片alpha通道的支持，能够正常显示PNG图片了。喜欢看漫画的朋友，可以去http://mdxonline.dyndns.org/archives/nds下载软件。

imgZiph.exe Version0.5
File (F) Option (O) About (A)
Please throw (Drag&Drop) in the conversion source image folder.
GLDPNG (c) 1998-2001 Copyright Tarquin All Rights Reserved.
ZLIB ver 1.1.3(c) 1995-1996 Copyright Jean-loup Gailly and Mark Adler
Unit NkDIB - DIB用グラフィッククラス Ver. 0.73 2001.7.7
Coded By T.Nakamura(中村 拓男)

NesterDS新版发布

好久没有消息的NDS用FC模拟器NesterDS于11月23日推出V0.3版。新版修正了一些图层错误，改进了游戏兼容性；移除了交替线性渲染；采用更好的DTCM，提升了游戏的运行速度；开发平台转移到DevkitARM r19b，采用C语言重写代码。NesterDS能够模拟部分FC游戏，画面贴图基本正常，可以发声，但不支持合卡。在NDS上运行时，可以通过X键加其他按键组合来改变模拟器设置。按住X键的同时，按B键为切换上、下屏显示，按Y键为打开、关闭画面全屏显示，按方向键上为打开、关闭声音，按L或R键能调节帧率，按START键可以重启游戏。



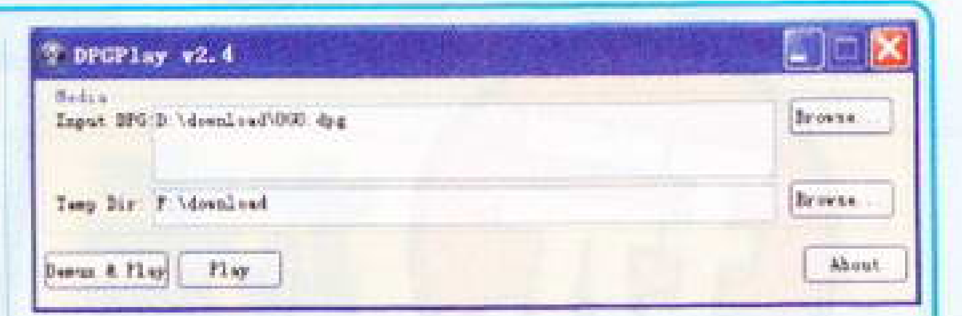
PicodriveDS新版公开



NDS用MD模拟器PicodriveDS于11月27日发布V0.1.6版。新版加入Max Media、EZFlash4的FAT驱动；减少了内存消耗，3MB大小的ROM能够正常运行了。对于SC-SD卡用户，可以利用卡内额外的RAM读取大于3MB的ROM。PicodriveDS能够运行的MD游戏不少，喜欢MD的朋友不要错过。

在电脑上看DPG格式视频

随着MoonShell功能的完善和烧录卡的普及，用NDS看视频成为一股风潮，网上能够获取的DPG视频资源也越来越多。DPG能够通过MoonShell软件在NDS上播放，可在电脑上如何观看呢？现在有了DPGPlay，让你在电脑上也能欣赏DPG视频。DPGPlay实际是利用Mplayer播放器来解码DPG视频。使用时，首先双击运行dpgplay.exe。然后点击Input DPG后的Browse按钮选择要播放的DPG视频，点



击Temp Dir后的Browse按钮选择硬盘中任意一个文件夹作为临时文件目录。接着点击Demux&Play按钮对视频进行解码，稍等片刻，点击Play按钮，视频开始播放。DPGPlay播放效果非常流畅，能够发声，只是附属功能太少，不能暂停也没有播放进度条。

烧录卡软件

M3更新动态

Gbalpha于11月16日推出M3烧录卡用C30c内核升级程序。新内核加入NDS游戏图标显示功能，并可以同时显示文件名和游戏正式名称，修正了M3L存档不稳定的问题。同日，Gbalpha推出M3用烧录软件Game Manager V30a版，解决了《用眼睛锻炼右脑DS速读术》和《漫画学院》不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常运行游戏；更新了“一指通”智能库，第667号之前的所有ROM都能自动配置强制读取选项并使用中文游戏名称。

G6更新动态

Gbalpha于11月16日发布了G6烧录卡用V4.6c版升级程序，针对NDSL主机加入了亮度调节功能。11月22日，Gbalpha再次发布V4.6d版升级程序，修正了系统响应速度问题，恢复到以往的正常水平；在NDS端加入了文件列表排序功能，进入G6主界面后默认按照文件的写入顺序排列，点击文件列表上方的“名称”和“大小”即可按照文件的名称和大小进行升序和降序排列。另外，Gbalpha同步推出G6用烧录软件U-DISK Manager V4.6版，更新内容和M3 Game Manager V30a版一致。

DSLink更新动态

EDiy于11月16日推出DSLink用烧录卡软件V1.32版。新版增强了游戏复位功能，解决了《古墓丽影》等游戏复位死机的问题，几乎所有游戏都可以正常复位了；修正了《恶魔城 迷宫画廊》不能进入游戏和《疯狂神父》无法写入的问题。游戏中英文名库更新到NDS第0680号ROM、GBA第2569号ROM。鉴于很多用户玩《恶魔城 迷宫画廊》切换画面时出现死机现象，官方给出了解决方案。用户可以用关闭游戏背景音乐的办法减少死机情况，也可以重新格式化TF卡后重写游戏以减少文件碎片造成的读取速度减慢死机。但显然问题的核心还在于TF卡的读取速度上，如果依旧解决不了死机现象的话还是换卡吧。

DS-X更新动态

功能强大的NDS真卡大小烧录卡DS-X于11月27日推出电脑端软件DS-X Manager for Windows V0.2.2，新版支持ZIP格式ROM和非同步传输，软件容量只有不到100KB。在DS-X窗口中，软件用很直观的色彩方式显示ROM压缩信息，其中绿色表示能够把ROM容量缩减到最小，黄色表示ROM容量可以缩减，红色表示ROM容量无法缩减。

EWin3最新消息

采用Slot 1接口的Ewin3新型烧录卡为1:1完全NDS原版卡带大小，它采用microSD卡（旧称TF卡）作为存储载体，免刷机、免引导，免转换就可以直接支持NDS游戏（Clean ROM）。另外在文件格式上它采用了标准的FAT格式磁盘系统，支持免软件直接拷贝Clean ROM至microSD卡。同时，包含震动包在内的Slot 2端口的“Ewin系列”附件卡也在开发当中，可以让玩家在使用Ewin3的同时得到同原版卡带完全相同的游戏体验。另外，无论是Ewin3本身还是附件卡，都有多种颜色可供选择。产品预定在12月上市。新一轮烧录大战正在展开，期待Ewin3能有不错的表现。



EWin2更新动态

EWin官方终于在11月下旬放出EWin2新内核和升级程序。V1.92、V1.92.6内核改进用户界面并支持触摸屏，采用了全自动智能加载提升了速度，将帮助按键调整为SELECT键，取消原文件删除功能，加入了按Y键强制启动功能，增强电池电量显示；提高了SD卡兼容性，修正了时钟显示错误等。V1.2版烧录软件加快游戏运行时的读取速度，并增加英文、简体中文、繁体中文字库，可以自动对游戏文件进行重命名，加入强行进入数据库功能，对已经归类的游戏软件自动勾选强制进入补丁，修复关闭程序时有可能造成删除ROM文件的问题。需要注意的是，升级新版内核，用户并不需要用新版烧录软件重新转换ROM，但如果重新转换ROM，会提升游戏运行速度。另外，新版烧录软件在转换时会自动对ROM重命名，所以会造成新、旧存档文件名不一致的情况，如果重新转换ROM，用户需要手动将文件名改过来。

EZFlash4更新动态

EZ官方于11月30日发布EZFlash4用烧录软件EZ4Client补丁，修正了近期游戏白屏问题，将游戏数据更新到NDS第0713号ROM。补丁文件可以去EZ官方论坛下载，网址为http://www.ezflash.cn/bbs。用户下载压缩包后，将文件解压缩到EZ4Client20061010目录，覆盖同名文件即可。



《恶魔城 迷宫画廊》的推出，可以说是对所有烧录卡的一次大检验。还好各烧录卡厂商及时跟进，纷纷推出升级程序。最后给出文中软件下载地址：http://pocket.levelup.cn/sp54.php?Platform=nds，并感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

文 阿龟 编 米格

让神游iDSL变回中文原貌！

DSLink给我还原主机的希望

一直觉得NDS上面的游戏非常有趣，因此很久以前就购入了一台小黑NDS。但在看到了强化过的NDSL后我的心里防线又一次崩溃了——更亮、更轻、更小、更省电，这些理由就足以让自己再入手一台，不过作为一名中国玩家，我更加期待的是神游公司的iDSL。当DS的游戏在越来越好玩的时候，对于又老又残的小黑来说，眼看要提早退出了历史舞台了，就在我狠心贱卖小黑的一个月后，iDSL终于如期发售了。二话不说，马上汇钱购入了一台深蓝色主机。

可就在iDSL购入后不久，新的问题又来了。官方的中文游戏少之又少，反反覆覆地想来想去，干脆刷机算了。但开机画面不再是原来的iQueDS，还无法运行iQue的中文正版游戏，再看看下面多出半截的GBA卡槽烧录卡，更让我为爱机感到寒心。好在这种状态也就持续了两个多月……

两个月后，DSLink作为首款采用microSD存储卡做外存储载体的DS正版卡大小烧录卡终于诞生了。不过DSLink并不支持直接引导，而是对刷了FlashmeV7的机器才能使用，或者未刷机而通过MK4引导卡使。忍不住对DS卡槽的崇尚，我立刻购入了一块DSLink，并买来一块任天堂官方的震动卡，第一次体验到了在iDSL上玩震动游戏的快感。更让我兴奋的是，DSLink的开发者们最近还公布了DSLink专用刷机程序，不但能够将已刷机失去中文菜单显示等功能的iDS、iDSL还原为iQue官方固件的程序，同时还提供具备Flashme功能的中文固件，而我这台由于刷Flashme而失去质保的机器也能够再次享受到官方质保服务。下面就让我们一起来看看具体刷机的步骤吧。

DSLink刷机软件使用指南

固件还原说明

上网可以下载各种版本的固件备份文件，这里笔者已经为大家打包了8款固件的备份文件，下载地址为http://www5.emu-zone.org/driver/Flashme_firmware.zip，压缩包中的固件版本说明见文章结尾附录表格。只要用它们来配合DSLink及其对应的“固件备份更新软件”，就能将任何NDS、NDSL、iDS、iDSL还原为任天堂原版固件、FlashmeV7固件。由于iDS、iDSL固件容量为512KB，而普通NDS固件芯片容量只有256KB，无法适用中文固件。但如果是iDS、iDSL主机，还能刷成iDS、iDSL的神游原版固件及带有Flashme功能的iDS、iDSL中文固件。下面我们以神游的iDSL还原官方固件为例进行刷机介绍，不过建议大家采用拥有Flashme功能的iDSL固件刷机。否则一旦刷回iDSL，要再刷Flashme还需要有引导卡才行。

还原固件前的准备

1．刷了机并电量充足的iDSL一台，DSLink烧录卡和microSD卡各一块；

2．自制的短接SL1工具一根，制作方法请见文后“刷机专用工具的制作”部分；

3.下载DSLink提供的固件备份更新软件：http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/dslink/fwbkup/FWBKUPV1.zip；

4.下载笔者提供的固件备份文件。

这里强调一句，由于一些iDSL机子直接短接SL1会自动断电，必须加一定大小的电阻才能既起到短接作用又不会关机的目的，所以强烈推荐使用后文介绍的这个刷机专用工具，防止出现自动断电情况，以提高刷机可靠性！东西齐全后，下面我们一步一步来将刷过FlashmeV7的iDSL进行固件还原吧。



还原固件操作

注意：固件刷新有风险，如果刷新失败或刷新中途断电可能引起主机损坏。

本刊及作者不承担由于使用本软件引起主机损坏产生的任何连带责任。

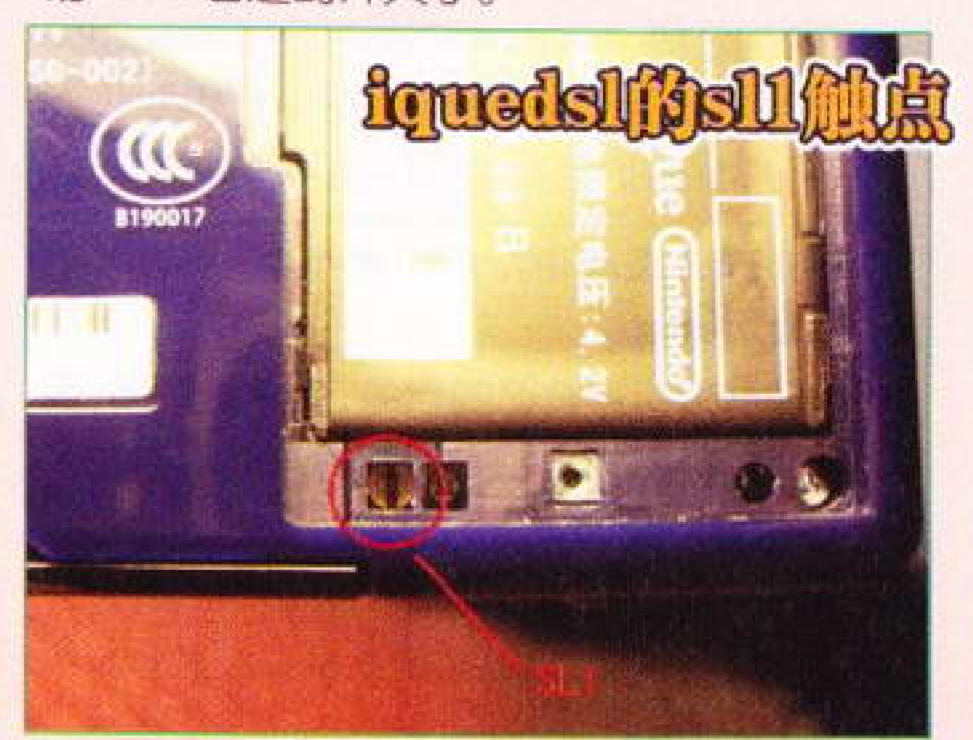
将下载的固件LINKFW.BIN(找你所需刷机的相应固件版本）和备份更新程序FWBKUP.NDS一同拷贝到microSD卡中。然后将microSD卡插入DSLink中，最后把DSLink插进iDSL中。由于我们现在是要将iDSL还原原始固件，这里我们使用的是压缩包中的“iDSL_BAK”目录下的固件文件。如果你需要具有Flashme功能的固件，则可以使用“iDSL”目录下的固件文件，这样刷新固件后你的iDSL就可以具备中文界面+Flashme功能了。

2.运行DSLink中的FWBKUP.NDS备份更新程序。以防万一，我们可以先将机器中现有的固件备份出来，进入程序可以看到下图所示界面。以下就是备份固件的详细方法：



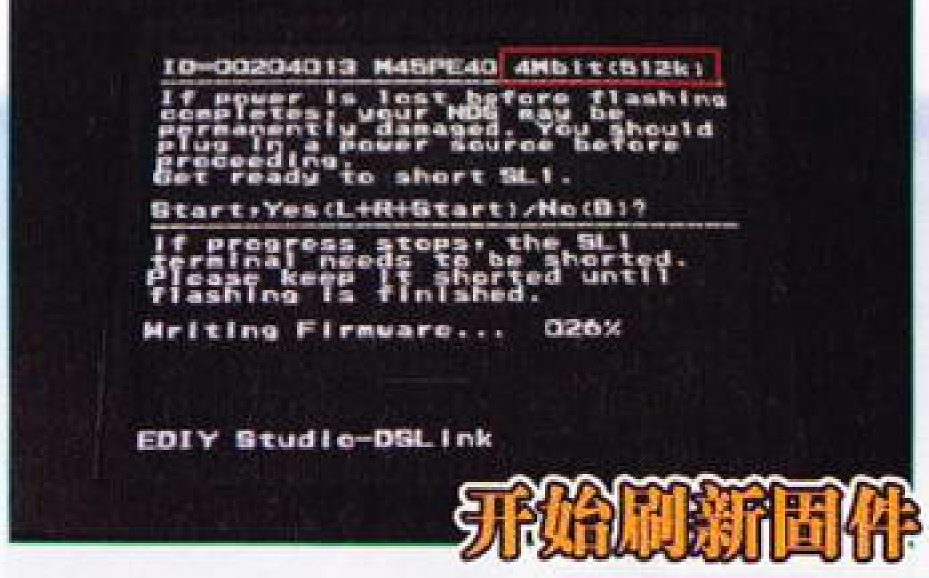
首先选择“Backup Firmware to File”项用来备份本机固件数据到DSLink上的microSD卡中，备份后的文件将放在microSD卡根目录中，文件名为FW_BAK.BIN。按A键启动备份程序，软件会提示当前主机的固件芯片类型和容量，并且要确认是否备份，再次按A键开始备份，按B键则会返回主菜单。备份完成后按X或Y键返回主菜单。然后选择“Power OFF”项关闭主机电源，可以用读卡器将microSD卡中生成的FW_BAK.BIN自机固件保存在电脑上。

3.完成自机固件备份后就可以进行刷机了。刷机前先将iDSL的电池盖打开，取下小四方的红贴纸就可以看到SL1两点接触点，然后将iDSL充电器接上，以保持电量稳定，用手压好电池，别让其掉出来，这时候就可以启动iDSL右边的开关了。



4.启动iDSL后开始固件还原工程，依旧是运行DSLink中的FWBKUP.NDS备份更新程序，进入程序这次选择“Update Firmware”一项就会来到刷新的界面了。一定要检查如下页图右上角位置固件大小写明





开始刷新固件

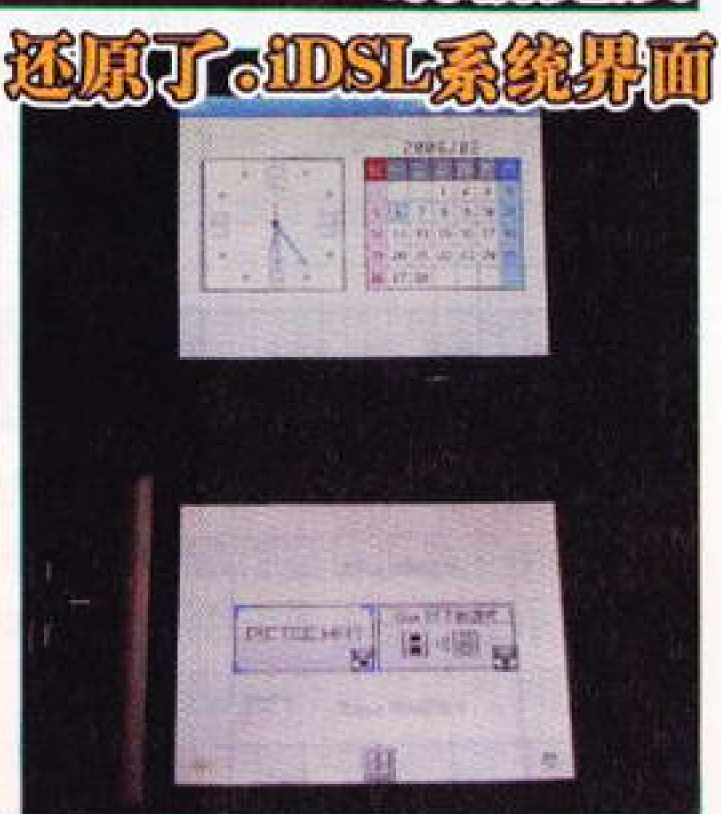


刷新完成

4Mbit（512k）的字样后，再用制作的“短接SL1工具”短接SL1，稳住电池后按L+R+START键开始进行更新，当进度显示为100%时，那么恭喜，还原神游固件已经成功！我心爱的神游iDSL也终于变回原貌了！



还原了·久违的启动画面



还原了·iDSL系统界面

注意事项及官方问答

特别注意：还原原版固件时，短接SL1过程中不允许停电或自动关机，只要刷过71%后就比较安全了，之前出问题都会变砖头。

要还原的话就要考虑清楚，每步都要慎重操作，切记！

附加注释：Flashme的固件由于具备固件数据损坏时安全恢复代码（这个代码很小而且在芯片写保护区），所以当固件数据被破坏或刷新失败引起数据错误时，只要安全代码不被破坏，都可以再次开机并启动GBA卡或NDS卡来再次刷新固件恢复。但NDS原始固件是不具备安全恢复功能，刷新过程断电或病毒破坏等引起失败都有可能引起主机损坏，而需要ppflash或主机外部单独写入固件的高级恢复方法了。

Q8 还原为原版iDS、iDSL固件后，神游是否还会质保？

A8 只要没拆过机器的封条，就绝对有保，因为刷机后的iDS、iDSL和原装机器是一模一样的。

Q8 如果刷新为拥有Flashme功能的iQue的固件是否对应其他烧录卡和正版的iQue卡带？

A8 任何烧录卡都可以，包括GBA插槽的烧录卡，当然原本iQue的游戏卡带也是没问题的。

Q8 其他烧录卡能使用固件备份更新软件吗？

A8 很遗憾，目前这款软件只有DSLink能用。

Q8 没有刷机的iQue机器如何使用DSLink卡来使用固件备份更新软件呢？

A8 目前只有MK4引导卡可以引导DSLink，只要进入到DSLink菜单就能使用。

Q8 刷了拥有Flashme功能的iQue的固件后有什么用处呢？

A8 好处很多，首先可以保持原中文界面，然后不怕病毒或自制软件破坏机器固件，又不用重复投资引导卡，进入烧录卡的菜单速度又快，方便。

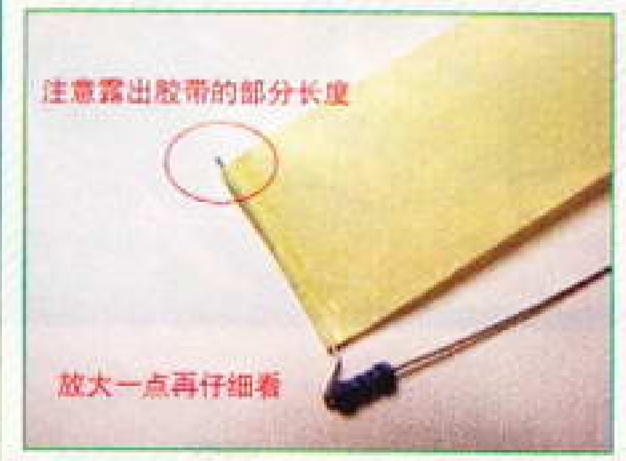
附1：刷机专用工具的制作



胶带纸一卷　1K 电阻一个



把电阻弯成照片所述模样，然后开始粘贴胶带纸



注意露出胶带的部分长度

放大一点再仔细看



然后开始缠胶带（要掌握好胶带厚度）



要注意露出胶带的部分一样长

胶带达到厚度了，把电阻的另一个脚也折过来



胶带缠好到一定厚度就 OK 了



中心这个脚可以手动向外再斜一点

注意最终漏出胶带的两个脚长度要一致



可以看到SL1孔里面有两个半圆形的触点



把制作好的工具对准SL1孔内的两个半圆位置插入



这就是插入后的样子，使用时还需要用手捏紧这个专用工具顶住触电即可



本工具结构简单，制作方便，而且便于使用，安全可靠，想要刷机的玩家不妨自己做一个吧

附2：8款固件备份文件介绍

“各版本的 DS 固件 FLASHME”文件夹

iDSL：iQue 的固件，可更新到 iDS/iDSL 中，拥有 Flashme 功能（有开机画面）

iDS：iQue 的固件，可更新到 iDS/iDSL 中，拥有 Flashme 功能（有开机画面）

NDS：NDS 的固件，可更新到 iDS/iDSL/NDS/NDSL 中，拥有 Flashme 功能（无开机画面）

NDS_Stealth：NDS 的固件，可更新到 iDS/iDSL/NDS/NDSL 中，拥有 Flashme 功能（有开机画面）

NDSL：NDSL 的固件，可更新到 iDS/iDSL/NDS/NDSL 中，拥有 Flashme 功能（无开机画面）

NDSL_Stealth：NDSL 的固件，可更新到 iDS/iDSL/NDS/NDSL 中，拥有 Flashme 功能（有开机画面）

“NINTENDO 原版固件”文件夹

iDSL_BAK：iQue 的固件，可更新到 iDS/iDSL 中，还原为 iQue 官方固件

iDS_BAK：iQue 的固件，可更新到 iDS/iDSL 中，还原为 iQue 官方固件



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

今年南方的冬天似乎迟到了，广东的人们直到11月底才开始穿长袖衣服。入冬之后天气骤然变冷，寒风干燥刺骨，日均17度的温度已经让南方人觉得非常冷了。不过这一切都阻挡不了玩家们对游戏的热情。越是临近年底，往游戏市场里涌的人就越多。

最近的游戏市场里涌现出两大类消费人群。第一类是喜欢尝鲜的人群，这类人大多数早早地买过PS2、PSP、NDSL等主机，对他们来说现在出了啥系统的PSP，出了啥颜色的NDSL一概无所谓，他们已经把眼光全部瞄准了PS3以及Wii，目前港版PS3加三张游戏另加一个手柄的价格为7000元左右，而日版Wii加一张游戏的价格为3500元左右，对这类人群来说，在第一时间购买最新主机已经成为了一种生活习惯，经济不是很宽松的话也许会过段时间再买PS3和Wii——他们都有个共同点，即PSP或NDSL在很早以前就买了。另一类是普通人群，这类人里头有老玩家，也有新菜鸟。这类玩家购机比较理智，一般是数年才购买一台主机，只有价格合理、软件丰富的主机才能吸引到他们前来购买，类似于PS3、Wii这样的游戏机，估计只有一两年后才可能列入购买计划当中，目前PSP、NDSL等发售多年的主机正受到这些普通消费群的欢迎。（事实上，我们这个“市场扫描”栏目正是针对这部分普通消费群而推出的。）

时至年末，发售两年的PSP进入了平稳期。不仅价格平稳，软件数量、破解技术也都已经达到了高峰时期。主机方面，依然是2.71以及1.5两个系统称霸市场，2.71系统现在玩各类破解游戏已经相当完美，只不过进入程序的步骤比1.5多了一个动作，由于机器是绝对全新，因此选择2.71的玩家比选择1.5的多一些。现在2.71系统的PSP大致分港版、美版、日版三个版本，很奇怪的是笔者并未看到台湾版。2.71普通版PSP的售价在1450～1480元左右，2.71豪华版PSP的售价在1620～1650元左右。1.5版的PSP很难看到软件降级机器，大多为拆机降级或者Sony官方翻新机，这两类机器的普通版售价都为1440元，豪华版配件约160元。笔者偶尔看到一两家有软件降级1.5版



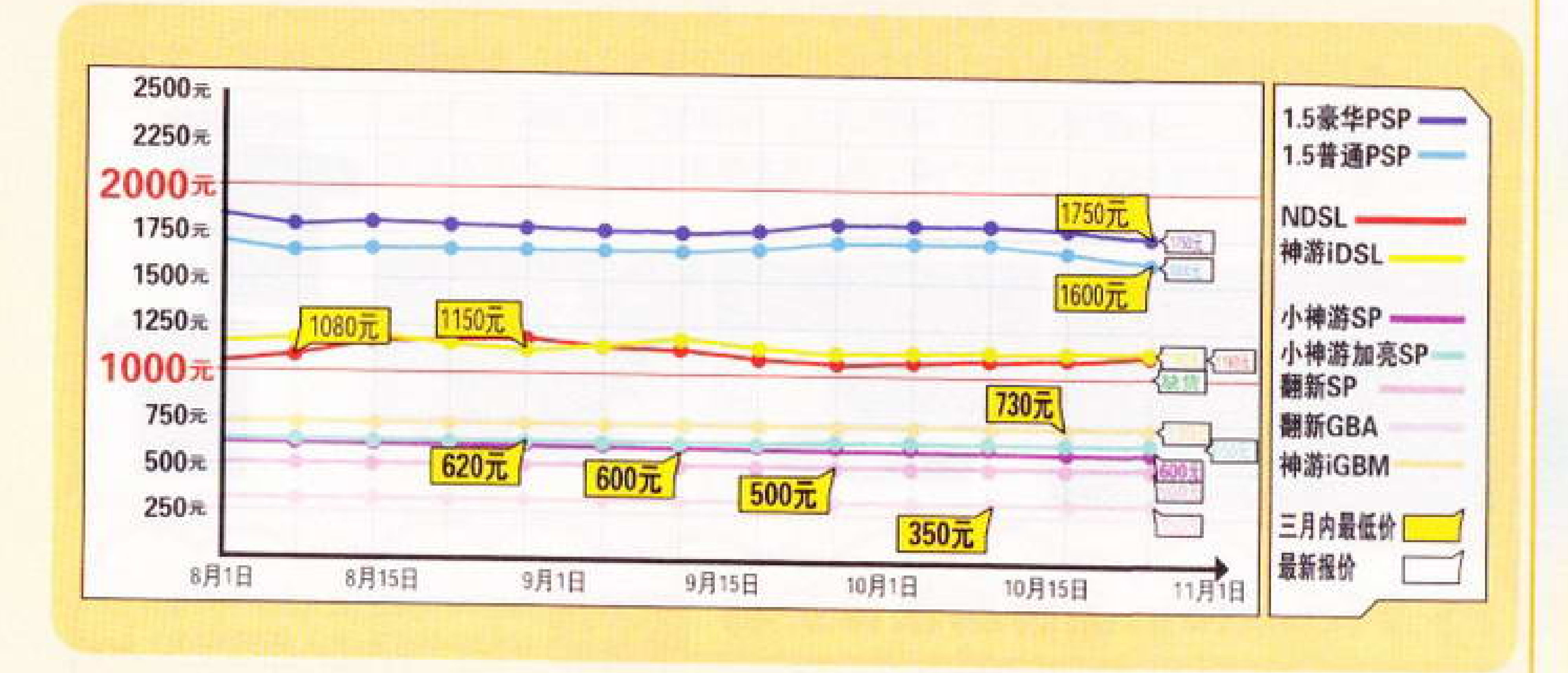
▲照片中的人都穿短袖？没错，这便是11月的广东。不过伴随着PS3和Wii的发售，天气也终于在12月变凉了。

机器出售，豪华版价格为1750元，整体而言1.5豪华版的价格比2.71豪华版贵了约100元。最近市面上还出现了粉红色PSP主机，普通版售价为1480元，和2.71版的价格相当。

软件方面，本月没有什么很令人瞩目的大作发售，《圣女贞德》普通版售价300元整，特典版售价350元。4G组装记忆棒店头价格跌到620元，网络商人价格跌到560元。这一批4G组装记忆棒的写入速度比不上1959M的2G组装记忆棒，不过读取速度尚可。

NDSL方面价格没什么变动，刷机软件也很久没有更新了，任天堂也并未在最新的主机里加入新的防盗技术。玩正版、玩烧录，不管你用什么方式来玩NDSL，NDSL玩家群里都显现出一番太平盛世的景像。卖得最便宜的NDSL仍旧是粉红色和黑色美版NDSL，价格为1120元；稍贵的为白色美版NDSL，价格为1150元。售价为1180元的神游版NDSL最近有缺货的趋势，其原因可能和商家懒得进货有关。除了美版以及神游版，其他版本的主机基本无人问津，日版NDSL售价一直在1300元左右徘徊，几乎没有玩家愿意购买日版NDSL。

NDS最近有几款值得留意的游戏，《游戏王GX》售价320元，《时尚魔女》售价360元，《JUMP终极明星大乱斗》300元，《最终幻想Ⅲ》英文版售价320元。烧录卡价格无变化，SC-miniSD震动版售价160元，SCL震动版售价190元，DSLink售价298元，G6L售价490元，M3L售价360元，EZ4LD售价340元，Ewin2-mcro SD售价190元。





本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1750(1.5) 1650(2.71)	1600(1.5) 1480(2.71)	1180	1120	—	—	—	620 650(背光	—
广东深圳	久圣电玩	1850(1.5) 1650(2.8)	1650(1.5) 1450(2.8)	—	1180	880	—	580	630(背光)	610
安徽合肥	红星四海电玩	1650(1.5)	1500	1100	1100	—	630	580	620(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	1730	1580	1250	1240	950	800	—	650(背光)	550
天津	天龙MARS电玩	1730(1.5) 1580(2.71)	1580(1.5) 1420(2.71)	—	1140	940	680	—	640 650(背光)	—
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1750	1500	1180	1180	—	700	700	660(背光)	—



本辑"SP评测室"可是四度出击，为大家带来各种最新硬件软件的火速评测，不知大家看后感觉如何？尤其是PSP相关硬软评测，米格也是怀着激动的心情将它们一一完成的。随着PS3的推出，以及新版本的固件系统、新诞生的摄像头、即将发售的GPS等周边，PSP又要火上一把了。在本辑《硬件短消息》的末了还为大家带来了一款国人制作的掌机MD Max的最新评测 栏目主持 米格



国外周边 《潜龙谍影》同捆版PSP

产品售价 Konami限定版为37800日元(约人民币2660元)，普通赠品版为27800日元(约人民币1960元)，T-Shirt为3300日元(约人民币230元)

虽然美版的《潜龙谍影 掌上行动》在12月5日就登陆市场，但相比美版只附赠游戏主体便携包，还是12月21日上市的日版PSP同捆版周边更加丰富一些。《潜龙谍影》PSP同捆版共分Konami限定版和普通赠品版两个版本，两个版本同捆的PSP主机都穿上了全新迷彩外衣，当然，同捆版中自然还有《潜龙谍影 掌上行动》UMD一套，另外Konami限定版还附赠一个蛇皮便携包、一条蛇皮腕带、一张证明书以及3个设计别致的装饰别针，普通赠品版则附赠一个带有游戏Logo的便携包、一条腕带以及3个装饰别针。另外除了同捆版PSP外，Konami还生产了一套限定版T-Shirt为掌机版《潜龙谍影》助阵，不过游戏本身的素质才是最能让广大玩家掏腰包的理由。









PS Pictogram品牌新款保护箱

产品售价 黑色65 715日元(约人民币4624元)，银色56 191日元(约人民币3954元)

近日，SCE发表了"PS Pictgram系列"的新款PSP便携保护箱。作为SCE旗下的时尚周边产品新品牌，以"△○×□"为专用LOGO的"PS Pictgram系列"一向以制作精良的产品和昂贵的价格"著称"。这款名为Zero Halliburton的便携保护箱尺寸为17cm×25cm×16cm，外部采用抗冲击材料制作，并刻有大大的"△○×□"LOGO造型，内部打开后分为许多小格档，不但可以容纳主机，还能放置UMD光盘等其他附属周边。另外，保护箱的内壳还有特制的主机支架，可以让PSP立在箱内，这样在箱体打开时还可以作为PSP支架用来播放电影。该产品共有黑、银两色可供玩家选择，还随"箱"附赠腕带一条。







任天堂官方清洁卡

产品售价 953日元(约人民币67元)

任天堂公司于11月23日发售了"NDS系列"主机专用清洁卡套装。这款产品共包含Slot 1(NDS)卡槽清洁卡和Slot 2(GBA)卡槽清洁卡两块。Slot 1卡槽清洁卡比标准NDS卡片高出约4cm的长度。而Slot 2清洁卡则和GBA卡带基本同等大小，因此也同样适用于"GBA系列"主机。任天堂推出这款产品的主要原因，是由于许多玩家反映主机在长期使用后会出现卡槽金手指接触不良的现象，而这款产品可以有效地清洁卡槽内部的污渍，尤其是金手指部分长期磨损留下的氧化皮层。另外，这款产品还会附赠一块专用清洁布。



国内市场 文 Akin

PSP/NDSL神卡(无线网络适配器)

市场价格：150元

外观：★★★★ | 性能：★★★★★ | 性价比：★★★



产品说明：网络在今天已经是一个不可替代的信息媒介了。不论沟通、学习、文化、交流还是娱乐都可以通过网络来实现。随着人们对网络的认识不断加强，网络也已经成为我们日常生活中不可或缺的信息集散地。无线网络对于一个拥有NDS、PSP、笔记本电脑、PDA等众多数码产品的玩家而言则无疑是最佳的家庭组网环境。从此大家在不必为那些杂乱无章的电线头痛，更不会因为引线的长度不够而抱怨。与此同时，一个掌机无线网络的时代正在迅速地成长着，并且日渐成熟。本辑向大家推荐的这款神卡支持NDS的WFC网络对战、PSP的Kai网络，当然也同样支持软AP为家中的本本等其他设备提供无线网络热点。它采用USB接口与电脑连接，支持802.11b/g协议，最高54M的传输速度，与另一款WiFi Max网卡一样，是家庭低成本组网的不错选择。

评价

优点：体积小，功耗低，20米内信号稳定可靠。

缺点：发热量较大，不适合长时间使用。

PSP/NDSL 7200 mAh扩展电池包

市场价格：70元

外观：★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★★



产品说明：平时注意观察的朋友一定不难发现，每辑的《硬件短消息》都会或多或少提到一些NDS、PSP双掌机兼容产品。似乎现在制作游戏周边的厂家都不愿意吊死在任何一个"大牌"手上，将绝大多数的配件与主机有效通用起来。这款电池包也不例外，既满足Sony PSP玩家的需要，也兼顾老牌掌机霸主任天堂NDS主机的需要。不论从重量还是外观来看，这款产品都好像PC的移动硬盘。不过它可不是用来存储资料的，而是用来储存能源。它采用并连方式将两块3600mAh的电芯捆绑在一起，产品表面没有自充电插头，只需插上插头即可为其充电。

评价

优点：经久耐用，方便携带，连续供电时间长。

缺点：产品本身充电时间较长，且外形上缺乏创意。

NDSL4合1手托支架

市场价格：55元

外观：★★★★★ 性能：★★★★★ 性价比：★★★★★



产品说明：厂商在为笔者介绍这款产品时费了很大功夫，对该产品的评价也是面面俱到，而这款产品可不单是一个手托支架那么简单。它还是一款NDSL保护壳以及外挂电池。从外观上看产品本身依然保持了NDSL表面的光滑质感，将NDSL放在上面很有整体感。其次该产品在功能上可进行支架角度调节，内置4800mAh电池还可为NDSL充电，手把式的设计还能提高游戏时的握机手感。经笔者实际测试，这款电池的电量非常强劲，利用专业仪器测试其容量也十分接近厂商所给的4800mAh标准值，是一款性价比不错的多功能产品。



优点：电池性能优异，使用方便，便携性好。

缺点：手托+支架的双功能限制了手托的大小，对于玩游戏时手感的提高并不明显。

NDSL EVA便携包

市场价格：15元

外观：★★★★★ 性能：★★★★ 性价比：★★★★★



产品说明：各种各样的NDSL便携包早已不足为奇。从外观来看，大多都属于EVA材质的硬包。因为其不易挂花，且硬度、弹性都有良好保证，故而深受广大玩家的青睐。本次介绍的这款EVA便携包虽然外形上完全仿照国外产品制作，但低廉的价格才是它最大的优势。这款便携包采用单拉链的设计，外形简约，并有多种颜色可选，如果你手头并不宽裕，它将成为一个不错的选择。



优点：简约而不简单。

缺点：没有配备登山扣腕带。

让你在掌上重温旧梦

——国产掌机MD Max火速评测





在生于80年代的玩家心中，一定有不少人对MD这款梦幻黑卡机都存有旧梦。当年有台MD主机，就好像将街机厅搬回家一样，让人热血沸腾。而今天我们要为大家介绍的这款由国人推出的正宗国货主机“MD Max”，让你在掌中找回当年的梦！厂商也是在第一时间向我们寄来了样机，下面就让我们一同来看看评测结果吧。

主机规格	
主机尺寸	12.2cm×6.1cm×2.9cm
主机重量	94.5g
CPU	16位SEGA MD-2相容系统
Video	AV输出(仅支持NTSL)
电源	4节AAA 5号碱性电池
电池持续使用时间	可持续使用12小时(配合附加电池包)
LCD	2.7英寸(超宽屏16：9)
解析度	480×234
主机颜色	蓝色/白色/黑色

主机外形



本次收到的样机为黑色主机，打开包装后，首先看到的是设计时尚的主机造型，配合白色金属质感按键，看起来十分美观。而中间16：9的超宽屏幕，占据了整个正面一半的空间。左侧方向键采用类似FC的十字键设计，手感非常柔软，上方的RESET键可以直接返回合卡游戏选单。右侧的A、B、C三键采用纵向排布的设计倒是比较新颖，按键距离很近，并不像米格开始担心的那样，完全不会影响到游戏的操作。主机的下方分布着开关、AV输出以及音量旋钮，上方是专用游戏卡带插槽，插入后虽然会突出1cm高，但整体设计还是非常紧凑。想起以前硕大的MD主机，不能不感慨国人在硬件设计上做出的突破。本次样机包装内还附赠了两盘游戏卡带、一个专用游戏卡盒、一条专用AV线、一片屏幕清洁布以及一条主机腕带，在正式上市时卡带需另外购买，但首发主机赠品还是很厚道的。

软件测试

插入游戏卡带后打开主机，看到的是厂商特制的合卡界面，第一盘卡带中共包含6款MD经典游戏，《超级忍》、《格斗三人组》、《蝙蝠侠回归》，全都是当年耳熟能详的热血大作。首先进入《超级忍》，熟悉的SEGA LOGO映入了眼帘，游戏的运行画面非常流畅，小小的扬声器传来的是《超级忍》爽快的背景音乐，16：9拉伸后的游戏画面也毫无模糊感，用它玩游戏效果绝不比MD差。运行其它几款游戏画面、音乐也同样十分完美。看来正如厂商所说，这款主机对MD游戏兼容性已经达到了100%，而且本次测试中的一些汉化MD游戏也都实现了完美运行。在主机正式上市后，还会有更多游戏合卡推出，并且厂商还会向经销商提供烧录技术支持，以便为玩家提供更多更受欢迎的游戏。更值得一体的是它的AV输出效果非常不错，在电视上玩起MD游戏更有几分街机的味道。



▲游戏卡带的包装也是非常的精美。


▲16：9的屏幕下玩《超级忍》感觉场景更加宽阔。

市场展望

作为一款国产掌机，MD Max的性能还是非常不错的。虽然目前还存在诸如十字键太松软的小缺陷，但经米格与厂商沟通后了解到，厂商对这些已知的不足之处都已经进行了改良，正式上市的主机将更加完美。目前的游戏卡带多为16Mb、32Mb，但今后将会推出最大64Mb的卡带，并且在卡带中加入存档电池和芯片，制作更多的RPG、SLG游戏大作。在未来它还将实现电子相册、数位相机、电视接收器等各种拓展功能，让它的功能更加丰富强大。讲了这么多，大家一定都很关心这款产品的售价吧。作为一款国货，自然有着适合中国国情的市场定位及价格，12月5日将以288元的建议零售价登陆上市，16Mb卡带售价25元，32Mb卡带售价仅28元，300元就在掌上圆你曾经的热梦，许多老玩家一定都激动不已了吧。


按键手感有待提高，主机厚度也显得过于臃肿。


目前卡带游戏太少也是一个问题，期待厂商赶快补上。

掌机游戏综合发售表

12月中旬，NDS将上有两员猛将登场：超人气迷宫类作品"《风来之西林》系列"首度登陆NDS平台，虽然不是原创作品，但依旧吸引了新老玩家的眼球；Capcom对分三个版本发售的《流星洛克人》寄予了厚望，它能否延续之前"《洛克人EXE》系列"的辉煌值得关注。PSP方面，也有《WE10 无所不在》推出，不过其在日本的预约情况和PSP版的前作相比已相去甚远。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2006年12月7日			
口袋棒球9 パワプロクンポケット9	Konami	SPG	4980日元
电击文库 艾莉森 电击文库 アリソン	Media Works	AVG	3200日元
电击文库 犬神 电击文库 いぬかみっ! feat.Animation	Media Works	AVG	4500日元
麻将格斗俱乐部DS Wi-Fi对应版 麻雀格斗倶乐部DS Wi-Fi对应	Konami	TAB	4980日元
桌面游戏魂2 テーブルゲームスピリッツ2	Tasuke	TAB	2800日元
掌中乐练 地球排列法 てのひら乐习 地球のならべかた	Success	ETC	3800日元
健康应援食谱1000 DS菜单 健康应援レシピ1000 DS献立全集	Nintendo	ETC	3800日元
面包超人 日语教室 アンパンマンとあそぼ あいうえお教室	Agatuma	ETC	4200日元
童话铳士 小红帽 おとぎ铳士 赤ずきん	Konami	AVG	4980日元
长耳狗 一起聊天！闪亮咖啡屋 シナモロール おはなししよっ！キラキラDEコレCafe	NBGI	ETC	4800日元
轻松随身带！DS家计簿 どこでもラクラク！DS家计簿	NBGI	ETC	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.11 再读一次 THE 大人的小学校 SIMPLE DSシリーズ Vol.11 もう一度通える THE 大人の小学校	D3 Publisher	ETC	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.12 右脑猜谜派对 SIMPLE DSシリーズ Vol.12 THE パーティ右脳クイズ	D3 Publisher	ETC	2800日元
CIAO梦幻触摸！欢乐周年庆 ちゃおドリームタッチ！ ハッピーあにばーさりー	MMV	AVG	4800日元
DS解谜者 数字游戏迷&绘图逻辑 DSパズラー ナンプレファン&お かきロジック	TDK Core	PUZ	2800日元
2006年12月14日			
SNK VS. Capcom 卡片战士DS SNK VS. Capcom カードファイターズDS	SNK Playmore	TAB	4800日元
股票买卖教练员 株式卖买トレーナー カブトレ！	Konami	SLG	4980日元
银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉大争夺战 银魂 银时VS土方 かぶき町银玉大争夺战	Banpresto	ACT	4800日元
猜谜！日本语王 クイズ！日本语王	Success	ETC	3800日元
陆行鸟与魔法画册 チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800日元
不可思议的迷宫 风来之西林DS 不思议のダンジョン 风来のシレンDS	SEGA	RPG	4800日元
噗哟噗哟！ ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元

流星洛克人 冰天马 流星のロックマン ペガサス	Capcom	A · RPG	4800日元
流星洛克人 炎猫子 流星のロックマン レオ	Capcom	A · RPG	4800日元
流星洛克人 绿木龙 流星のロックマン ドラゴン	Capcom	A · RPG	4800日元
2006年12月21日			
育成散布计 计步天使 with DS计步日记 育成散布计 てくてくエンジェル with DSてくてく日记	Hudson	ETC	4980日元
学研 要点排序系列 科学DS 学研 要点ランク顺シリーズ 科学DS	IE Institute	ETC	3800日元
学研 要点排序系列 日本历史DS 学研 要点ランク顺シリーズ 日本の历史DS	IE Institute	ETC	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.9 聪明头脑 THE 眼力训练 SIMPLE DSシリーズ Vol.9 头がよくなる THE 目のトレーニング	D3 Publisher	ETC	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.10 THE 随身汉字迷题 SIMPLE DSシリーズ Vol.10 THE どこでも汉字クイズ	D3 Publisher	ETC	2800日元
跟我描着学 成人汉字练习 なぞっておぼえる 大人の汉字练习	Now Production	ETC	3800日元
脑内美容 IQ补给DS 脑内エステ IQサプリDS	Spike	ETC	3800日元
与仓鼠生活吧 ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800日元
解谜系列Vol.9 数读2 豪华版 パズルシリーズ Vol.9 SUDOKU2 Deluxe	Hudson	PUZ	3800日元
平成教育委员会DS 平成教育委员会DS	NBGI	ETC	3800日元
麻将霸王DS特别版 麻雀霸王DSスペシャル	每日Communications	TAB	4800日元

PlayStation Portable

2006年12月7日			
麻将格斗俱乐部 全国对战版 麻雀格斗倶乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980日元
捉猴啦 比波猴赛车 サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800日元
啪啦啪啦啪 パラッパラッパー	SCEJ	MUG	4800日元
2006年12月14日			
极速房车赛2 终极竞速模拟器 TOCA RACE DRIVER 2: The Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800日元
大战略 携带版2 大战略 ポータブル2	Genki	SLG	4800日元
汉字锻炼器 携带版 汉字トレーナー ポータブル	SEGA	ETC	2800日元
世界足球 胜利十一人10 无所不在 ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元
MAPLUS 携带导航软件 MAPLUS ポータブルナビ	Edia	ETC	6980日元
P-kara P-kara	SCEJ	MUG	6800日元
2006年12月21日			
潜龙谍影 掌上行动 メタルギアソリッド PORTABLE OPS	Konami	ACT	4980日元
世界传说 光之神话 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー	NBGI	RPG	4800日元
Snow Snow	Prototype	AVG	4800日元
Kanon Kanon	Prototype	AVG	4800日元

VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 掌机王SP

口袋光环 精彩内容导视

Vol.54

火热试玩台

收录宣传影像

《龙骑士》

《漫画英雄 终极联盟》

《我们的太阳 强哥与撒巴塔》

《极品飞车 城市争霸》



玩转PSP



PSP上的官方PS模拟器

随着PS3的推出，PSP固件终于进行了3.0版本更新。除了与PS3联动、摄像头等功能外，PS模拟器的魅力也是十分大的哦。

PSP附属周边

《随意拍 剪辑版》

外设摄像头配合这款《随意拍 剪辑版》，你将会发现所实现的不仅仅是PSP功能的拓展，更重要的是它将给你带来另一种快乐。

劲作推荐

《JUMP究极明星大乱斗》

《JUMP究极明星大乱斗》在经过一年的进化之后再次登陆NDS！热血、格斗、必杀技！这一切又将在这狭小却又拥有无限可能的漫画方框中上演。

《圣女贞德》

Level5在PSP上推出的正统S·RPG大作品，游戏画面精美、系统独特，而交待剧情时还有众多动画。让我们来看看游戏的素质吧。



掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

MTV欣赏

节拍特工之《真命天女》

精彩的游戏演示配合音乐原版MTV，让你沉浸在音乐中。

VIDEO-CD 口袋光环 掌机王SP

更多热门游戏攻略

PSP 胜利十一人10 无所不在

NDS 游戏王 对战怪兽GX 精灵召唤者

口袋光环

口袋光环 Vol.55

精美赠品

《潜龙谍影》主题台历

"《MGS》系列"
正统续作登陆PSP
讲述不朽之战士Big Boss的战斗生涯

潜龙谍影 掌上行动

完全剧情攻略
与传说中的英雄共赴战场吧！

12月下旬 掌机王Sp 55辑 全国上市

只要在2006年12月31日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中137页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020"您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第56辑上公布，敬请关注。

三等奖 50名 高乐高营养饮品

一等奖 1名 PSP

二等奖 1名 NDS Lite

看掌机王Sp 得大奖

ISBN 7-88488-953-6

9 787884 889532

定价:8.8元